



Commodore 64
kontra
Playstation 3
Vergleichsbericht

**Jetzt mit
Heft-Disk!**
S. 12 / 13

Editorial

C64 kontra Playstation 3 - Was ist denn das für ein Vergleich?

Genau das habe ich mich gefragt, als ich aus Zufall im Internet auf eben solche Vergleichsaussagen stieß.

Natürlich ging es hier nie wirklich um einen technischen Vergleich zwischen den beiden Systemen - jedoch wurden von den jeweiligen Verfassern der Commodore 64 als Diskussionsvergleich benutzt.

Da beschwert sich ein Spieleentwickler, dass die PS3 nur magere 256MB RAM hat - und bekommt zur Antwort, dass der C64 seinerzeit mit nur 64kB auch ausgekommen sei.

Auf eine Meldung von Chip Online, dass es nun das erste Onlinespiel für den C64 gäbe, meint ein Leser, dass nun nur noch ein Blue-Ray-Disc Laufwerk fehle - und fertig wäre der PS3-Killer.

In einem Forum diskutiert man den hohen Anschaffungspreis der Playstation 3. In einer Antwort wird mit einem kompliziertem Umrechnungs- und Inflationsfaktor festgestellt, dass der C64 1983 genauso teuer war.

Was veranlasst die Leute, den C64 als Diskussionsreferenz zu verwenden? Könnte man nicht „Papas erstes Auto“ oder „Mamas Waschmaschine“ als Vergleich sehen? Okay, es geht hier um Gaming-Hardware. Gut. Mein Vater hatte in der Technikerschule mal einen sündhaft teuren, programmierbaren Taschenrechner von Casio, auf dem man auch Basic-Programme schreiben konnte. Von dem redet aber niemand. Und all die anderen Vertreter der Heimcomputer-Gilde? Dragon 64, Acorn, Sinclair, MSX, Schneider CPC und so weiter. Sie alle haben mal Geld gekostet - jedoch zieht hiermit niemand einen Vergleich zur PS3.

Zweifellos ist der C64 der Computer, mit dem es bei vielen von uns losging. Der C64 ist aber auch heute noch für Viele das Maß aller Dinge. Natürlich sind die getroffenen Aussagen im World Wide Web stets ironisch gemeint. Jedoch haben alle Kommentatoren unterbewusst eben den Computer genommen, mit dem sie die intensivsten Erinnerungen verbinden.

Der C64 lebt. Auch nach über 25 Jahren wagt man es, einem vor Technik strotzenden Monster namens Playstation 3 den C64 zum Vergleich nebensetzen.

Vielleicht sollte Sony aufhören, die Next-Generation-Konsole zu entwickeln, welche die PS3 in ungefähr 5 Jahren auf das Abstellgleis stellen wird und anfangen, neue Hardware für den C64 zu bauen.

Doch wer weiß, vielleicht wäre das ein Flop? Denn wenn wir nichts neues mehr zum Vergleich haben, würden wir unseren C64 nicht so schätzen? Fest steht auf jeden Fall, dass weit aus mehr PS1 (über 100 Millionen) und PS2 (140 Millionen) verkauft wurden, als C64-Geräte. Und die PS3 wird diese Zahlen sicher nochmal toppen, wenn man den Experten glauben schenken mag. Von der Playstation 1 spricht aber heute niemand mehr.

Einen weiteren, ausführlichen Vergleich „C64 kontra PS3“ findet Ihr auf Seite 9. **-fe**



Inhalt

- S. 3 Guitar Hero am C64
- S. 4 News
- S. 6 FIBR - Der File Browser
- S. 8 Pac Man - die Entstehung
- S. 9 Titelstory: C64 kontra Ps3
- S. 10 XS-1541 Adapter
- S. 12 cevi-aktuell Heftdiskinhalt
- S. 14 C64 Szene Collector
- S. 16 Monty on the Run Review
- S. 18 Der Mann hinter GAMEplan
- S. 20 DoReCo Nr 11 Bericht
- S. 22 Shotgun & Konflikt
- S. 24 C65 - Eine Illusion
- S. 26 64JPX - Joyport-Expander
- S. 28 Frauen und Computer
- S. 30 Rechner-Reinigung
- S. 33 Ode an den Cursor
- S. 34 DVD-Tipp

IMPRESSUM

cevi-aktuell ist ein Fanmagazin ohne kommerziellen Hintergrund und wird von freien Mitarbeitern erstellt. Alle Berichte geben immer nur die Meinung des jeweiligen Autors wieder. Alle Rechte der veröffentlichten Texte, Grafiken und Fotos liegen bei den jeweiligen Autoren und dürfen ohne schriftliche Genehmigung nicht anderweitig verwendet werden. Bei Zuwiderhandlung behalten sich die Autoren entsprechende juristische Schritte vor.

Internet: www.cevi-aktuell.de.vu

Mail: cevi-aktuell@c64mail.com

Verantwortlich für das Layout und den Satz dieser Ausgabe:
Frank Erstling (sign-set) -fe

Berichte wurden erstellt von:
Marc Becker (Controlport2) -mb
Franz Buchecker (znarF) -fb
Frank Erstling (sign-set) -fe
Stefan Haddewig (Retrofan) -sh
Reinhard Klinksiek (M.Mole) -rk
Boris Kretzinger -bk
Christian Rehberg (Bender) -cr
Thomas Winkler -tw
Spider-Jerusalem -sj
wattie -wt

Guitar Hero am Commodore 64

Guitar Hero ist absolut "in". Auf moderneren Systemen von Nintendo, Sony und Microsoft kann man, entsprechende Hardware in Form einer Gitarre und der passenden Software vorausgesetzt, ordentlich in die Saiten hauen und sich ganz wie ein Rockstar fühlen.

Guitar Hero® gibt es jetzt auch für den C64!

Eine Firma aus den USA hat einen Adapter entwickelt, mit dem man die Guitar Hero-Hardware an den Joystickport des C64 anschließen kann. Die Hardware nennt sich **PSX64**. Der Entwickler hat das Layout zum Eigenbau auf seiner Internetseite www.synthdreams.com offen gelegt. Allerdings muss ein EEPROM mit einer entsprechenden Firmware programmiert werden, welche aber ebenfalls zum freien Download auf der Internetseite bereit liegt.



© 2008 Activision Publishing, Inc.



Natürlich fehlt neben der Gitarre, die man sich - neu oder gebraucht - selbst beschaffen muss, noch die passende Software. Aber auch diese wird dem Besucher der Internetseite der Firma Synthetic Dreams zum kostenlosen Download bereitgestellt. **Schredz64** - so der Name des Programms - macht einen extrem professionellen Eindruck und erinnert - abgesehen von den grafischen Effekten - sehr den Programmversionen der aktuellen Spielekonsolen.

| == SELECT SONG == | |
|-------------------------------|-------|
| Axel F Remix Nantco Bakker | |
| SCORES | |
| 1. Jim | 00500 |
| 2. Stevie | 00400 |
| 3. Eric | 00300 |
| 4. Carlos | 00200 |
| 5. Eddie | 00100 |
| Continue | |



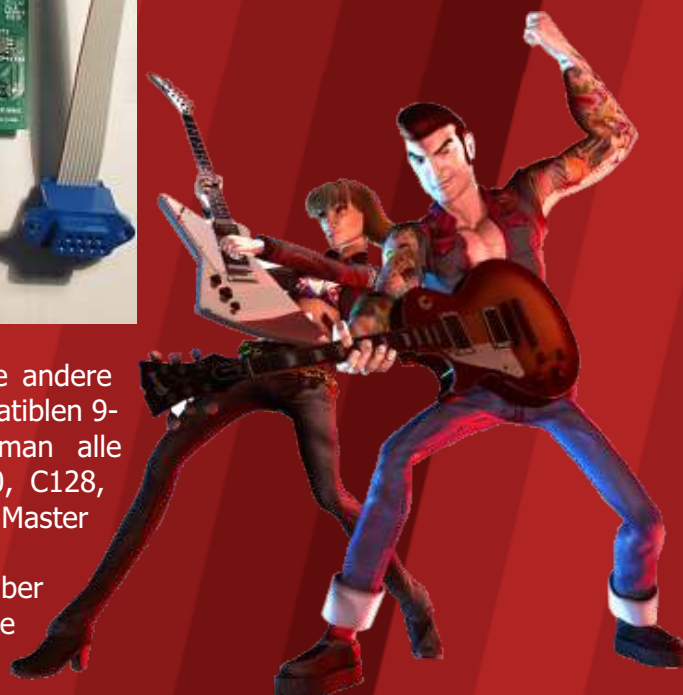
Für jeden, dem das zuviel Arbeit ist, hält die Firma demnächst eine serienfertige Platine von PSX64 zum Kauf bereit. Der Kaufpreis steht aktuell allerdings noch nicht fest, allerdings kann man sich in die Reihen der Vorbesteller eintragen. Man erhält dann nach Fertigstellung der Serienproduktion die Hardware PSX64 zusammen mit dem Programm Schredz64 auf 5 1/4" Floppy.



Übrigens verbindet PSX64 die Playstation-Gamepads sowie alle andere steckerkompatible Hardware grundsätzlich mit einem atari-kompatiblen 9-poligen DSub-Stecker-Steuereingang. Dass bedeutet, dass man alle Playstation-Eingabe-Geräte außer am C64 auch an den VC20, C128, Amiga, Atari VCS2600, Atari 130, Atari 800XE/XL, Atari 7800, Sega Master System und so weiter anschliessen könnte.

Toni Westbrook, der Inhaber der Firma Synthetic Dreams, ist aber scheinbar Commodore 64-Fan. Denn die einzige Software, welche er aktuell zum PSX64 anbietet, ist für den C64 erstellt.

-fe



Guitar Hero® ist eine eingetragene Marke von Activision Publishing, Inc.

Sid Meier ist Weltrekordhalter



Sid Meier, der scheinbar stets gut gelaunte 54-jährige, hat es ins Guinness-Buch der Weltrekorde geschafft. Mehr als 30 Spieleauszeichnungen kann er sein Eigen nennen - mehr als jeder andere in der Branche. Außerdem wurde er auch mit dem Game Developers Choice Award für sein Lebenswerk ausgezeichnet. Sein erstes Computerspiel, Spitfire Ace, erschien 1984.

Bagnall: zweite Auflage

Brian Bagnall kündigte die zweite Auflage seines Buches "On the Edge" an. Leider erhielten wir vor Redaktionsschluss keine Auskunft von ihm dazu, Insider erklärten aber, dass mindestens ein neues großes Interview dazu geführt habe. Ob damit Jack Tramiel gemeint ist erfahren Sie, sobald wir es genau wissen. Wir warten derweil noch weiter auf die deutsche Ausgabe.



Filmreifer Aufstieg

Die Geschichte von Nolan Bushnell und Atari soll in die Kinos kommen. Laut "Hollywood Reporter" wird Leonardo di Caprio den smarten Bushnell nicht nur spielen, sondern mit seiner Produktionsfirma "Appian Way" auch für die Umsetzung verantwortlich zeichnen. Wir finden: schöne Sache - warten wir einmal, ob und wenn ja, wie Commodore (und Jack Tramiel) in diesem Film vorkommen wird.

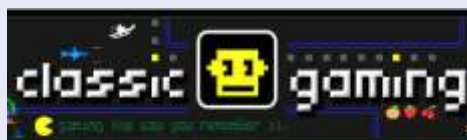
Neue Brotkästen

Ein neuer C64? Nein, leider nicht. Aber Microsofts "Veda" (Multimedia hat ein neues Gesicht) genannte Studie verleitete die Herren bei Golem zu einem Vergleich mit dem guten alten C64. Das Design spricht im wahrsten Sinne des Wortes "Bände".

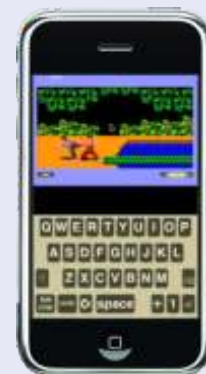


Neues Buch über Emulatoren

Laut classicgaming hat Kenneth Stevens ein Buch über die Geschichte der Emulation ab 1988 angekündigt, das unter dem Titel "The Emulation User's Guide" erhältlich sein soll. Dazu schreibt er über das 332 Seiten starke Werk: "The purpose of this book is to promote a legal and positive reputation of the emulation scene and the use of emulators for vintage and modern computer, console and arcade systems." Wann die Veröffentlichung geplant ist, ist bislang nicht bekannt. Mehr Informationen dazu im nächsten Heft.



VICE für das iPhone



Für Apples neues Gadget gibt es demnächst einen C64-Emulator. iC64 ist der innovative Name, und von der Frodo-Umsetzung unterscheidet er sich vor allem durch das konsequente Ausmärzen verschiedener Bugs, mit denen dieser noch zu kämpfen hatte. Die Grundlage bildet VICE-Emulator.

Retro-Technik-Magazin

Seit Januar diesen Jahres gibt es das "Vintage Technology Magazine", ein Download-Magazin, welches sich allgemein mit der Technik der letzten Jahrzehnte beschäftigt. Neben anderen Technik-Themen kommen natürlich die Retro-Computer und Vintage-Konsolen nicht zu kurz.



Ein Highlight sind die Technik- und Reparatur-Tipps von Ray Carlsen. Seit Jahrzehnten schon versorgt Ray die Technik-Gemeinde mit seinen Tipps rund um die Reparatur, darunter auch für viele Commodore-Rechner.

Das englischsprachige Magazin des Exaro Publishing Verlages kostet im Download 1,99 US\$ oder 0,99£. [LINK](#)



SUB HUNTER The New Dimension



Das neueste Spiel von Richard Bayliss, "Sub Hunter", ist fast fertiggestellt. Der Horizontalscroller, in dem man sich unter Wasser gegen allerlei Gegner durchsetzen muss, macht einen guten Eindruck. Eine Demo, welche 4 spielbare Level enthält, ist jetzt downloadbar. [LINK](#)

Die **Musik zu Sub Hunter**, welche von Maniacs of Noise geschrieben wurde, kann man auch separat laden. [LINK](#)

SCEPTRE OF BAGHDAD Neuaufgabe



Das ursprünglich 1993 erschienene Sceptre Of Baghdad wird mit umgeänderter Verpackung neu aufgelegt. Psytronik hatte aus Zeitgründen seinerzeit lediglich ein fotokopiertes SW-Inlay dem Spiel beigelegt - sehr zum Ärgernis des Programmierers Jonathan Wells. Nun ist das Spiel in limitierter Auflage von nur 100 Exemplaren mit einem hochwertig gedruckten Inlay neu auf den Markt gekommen. [LINK](#)

ARCHETYPE & COPS 3 Neuaufgabe



Ebenso wie schon Sceptre Of Baghdad ist das Psytronik-Game Archetype neu aufgelegt worden. Die neue C64-Version und die ebenfalls erhaltene Cops3-Version haben neben einem gedruckten Inlay, in dem einige Artworks der Spiele-Macher abgebildet sind, ein neues Loading-System, eine neue Intro-Sequenz und neue Lade-Screens erhalten. [LINK](#)

Das WILD BUNCH-Projekt Umwandlung für den C64



The Wild Bunch - ein Klassiker für den Spektrum von Firebird, wird zu seinem 25. Geburtstag für den C64 neu programmiert. Jon Wells aus Großbritannien arbeitet seit Februar diesen Jahres an der Umsetzung.

Die Commodore 64-Version, welche ausschliesslich auf Tape erscheinen soll, ist bereits weit fortgeschritten, 2009 ist das Releasedatum.

Vorbestellungen und Infos:

[LINK](#)

DAS AUGEN DAGONS Adventure



Eckhard Borkiet alias Eway 10 Software, Autor der Adventures "Die Höhle", "Astrolab", "Der Seelenlose" und "They" arbeitet zur Zeit an einem neuen Adventure namens "Das Auge Dagon's". Einige Screenshots sind auf der Webseite zu bewundern. [LINK](#)

T-Shirt-Vorlagen



Wolltet Ihr Euch schon immer mal ein Retro-T-Shirt selbst machen? Kein Problem mit den Vorlagen von René Brasak alias Bitcrusher64. Zwei schöne Motive, die man einfach auf eine Transferfolie ausdruckt und aufbügelt. [LINK](#)

Auf seiner Internetseite gibt es noch mehr Interessantes zu entdecken, auch einige sehr gute Wallpaper.



am 27. und 28. September

Homecomputer, Spielekonsolen, Bürocomputer, Reparaturrecke. Extra hierzu aufgebaute historische Computer dürfen von den Besuchern benutzt werden!

Highlight: vollständige Sammlung aller von Commodore jemals gebauten Computer, vom PET 2001 bis zum Amiga 4000 T. Mehr Infos auf der Webseite des Veranstalters. [LINK](#)

Die Veranstaltung findet hier statt:

**Eurotec-Center
Eurotec-Ring 15
47445 Moers**

27.09.2008 von 10.00 - 18.00 Uhr

28.09.2008 von 11.00 - 16.00 Uhr

Geöffnet täglich ab 10.00 Uhr

Der Eintritt beträgt 5 Euro, Schüler und Studenten zahlen nur 3 Euro.

FIBR – der C64 File Browser

Retrofan und ALeX haben den C64 File Browser FIBR (V1.4) entwickelt. Hier ein Interview mit den beiden Machern.

cevi-aktuell: Wer seid ihr und wie kam es zur Zusammenarbeit?

Stefan: ALeX ist Informatiker und ich bin Designer. Ich hatte mir 2002 einen Amiga 1000 gekauft und war auf der Suche nach Gleichgesinnten. Ich fand im Internet eine Gruppe namens BAUD, die sich alle drei Wochen in einer Bielefelder Kneipe trifft und aus Amiga-Interessierten besteht. Ich ging also unangemeldet zu einem Treffen und lernte unter anderem ALeX kennen. Da wir beide auch Apple-Computer verwenden, haben wir uns später zusätzlich einer Gruppe von Mac-Usern angeschlossen, die sich monatlich trifft. ALeX und ich entwickelten Ideen für kleine Mac-Programme (sog. Widgets), haben zwei Tools fertiggestellt und zwei Spiele in Entwicklung. So hat sich eine fruchtbare Form der Zusammenarbeit entwickelt: Einer bringt eine Idee ein, die entweder verworfen oder von beiden weiter verfeinert wird. Dann arbeitet ALeX an der Programmierung und ich entwerfe das Userinterface und kümmere mich ums Beta-Testing und die externe Kommunikation, um dem Programmierer den Rücken freizuhalten. Die Zwischenstände der Programmentwicklung besprechen wir immer, um Verbesserungen einfließen zu lassen und auch Prioritäten zu verschieben, damit es am Ende ein "rundes" Produkt wird. Vor Kurzem haben wir unserer Mini-Gruppe den Namen P1X3L.NET gegeben und auf der dafür angemeldeten (noch im Bau befindlichen) Website kann man einige unserer Entwicklungen begutachten.

cevi-aktuell: Aber warum C64?

Stefan: ALeX hat eigentlich keine große C64-Vergangenheit (nur eine Woche in den 80er Jahren) und erst seit kurzem wieder einen eigenen Cevi. Ich hatte mir ca. 1985 meinen ersten C64 gekauft und den auch bis heute behalten. In den letzten Jahren habe ich mich wieder verstärkt mit dem Rechner befasst, was auch ein Verdienst von Hucky ist, der in meiner Nähe wohnt und mein C64 Hobby enthusiastisch teilt. Mit ihm bin ich zu meiner ersten Willow-Party gefahren und zwischendurch wird immer mal an Rechnern gebastelt. Ich wollte seinerzeit Grafiken für den C64 konvertieren



Alex Kazik (alx, links), Programmierung
Stefan Haddewig (Retrofan), "Mädchen für alles"

aber die vorhandenen Tools entsprachen nicht meinen Wunschvorstellungen und liefen auch nicht auf dem Mac. Als ich ALeX mein Leid klagte, wollte er für Abhilfe sorgen. Mithilfe gemeinsam gesuchter Infos und Codeschnipsel hat er recht zügig einen Online-Konverter gebaut, der auch heute noch aktiv im Netz läuft. Bis zu diesem Zeitpunkt hat ALeX noch keine Zeile Code für den C64 geschrieben. Jetzt wollte ich aber die Bilder auch auf meinem C64 ansehen können und so fing es an, das ALeX sich mit diesem Rechner befasste, um mir in Assembler einen FLI-Viewer zu bauen. Danach kamen

noch weitere Projekte (u. a. die C64-Community-Colors und ein leistungsfähiger Grafikkonverter) "aber das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden" (M. Ende).

cevi-aktuell: Wie kam es zu der Idee, einen C64 File Browser zu entwickeln?

Stefan: Als ich mir bei Shadowwolf einen MMC2IEC-Bausatz (jetzt: sd2iec) bestellt hatte, der mir auf der Willow-Party 2007 freundlicherweise von Sushman (mit Unterstützung von DMC) zusammengebaut wurde, war ich von der ersten "modernen" Hardware, die ich an meinen C64 angeschlossen habe, schon recht angetan. Da ich aber auf der SD-Karte ausgiebig Gebrauch von Verzeichnissen machte, die ich jetzt erstmalig auf dem C64 nutzen konnte, fand ich das Navigieren durch die Ordner etwas mühselig. Keiner der gefundenen C64 File Browser unterstützte die neue Hardware (die meisten ohnehin jeweils nur genau eine Erweiterung), also war der Wunsch geboren, einen MMC2IEC-tauglichen File Browser nutzen zu können. Als ich ALeX meine Idee

vortrug, war er sofort angetan. Wir sammelten also alle möglichen relevanten Infos, er fummelte sich stärker in die C64-Interna ein und fing an, die ersten Versionen des File Browsers zu programmieren. Ich entwickelte auf Basis von Entwürfen, die ich für einen Atari-Hardware-Emulator auf FPGA-Basis gestaltet hatte, die ersten Mockup-Screens, um die grundsätzliche Aufteilung und die optische Wirkung des Programms zu testen. Darauf basierend gestaltete ich einen (später immer wieder modifizierten) grafischen Zeichensatz mit allen nötigen Elementen (GUI-Elemente, Icons, Buchstaben), den ALeX dann

als Basis für die Darstellung verwendete. Nach und nach entwickelte sich die Idee, mit dem Browser auch andere Hardware-Erweiterungen zu unterstützen, um die Entwicklung auch für Besitzer des iec-ata, des IDE-64 und anderer Hardware nutzbar zu machen.

cevi-aktuell: Wie kam es zu dem Namen FIBR?

Stefan: Das ist ein Kunstwort, das aus den ersten Buchstaben des Begriffs [Fi]le [Br]owser entstanden ist und gleichzeitig eine beliebte Schreibweise der R-Endung aufgreift, wie sie bei Motorola-Produkten (RazR) oder auch Websites (FlickR) Verwendung findet. Ausgesprochen wird das Wort entweder "Fieber" oder besser englisch "Fiber" (also "Feiber").

cevi-aktuell: Wie ist denn der derzeitige Stand?

Stefan: Derzeit befindet sich FIBR im Alpha-Stadium. Es wird also schon ausgiebig getestet aber die Funktionalität ist noch nicht vollständig. Momentan kann FIBR auf Commodore-Laufwerke (1541, 1571, 1581) und CMD-kompatible Laufwerke, sowie auf das sd2iec (ehemals MMC2IEC, mit aktueller Firmware von Unseen), IEC-ATA und IDE-64 zugreifen. Die verschiedenen Laufwerke werden automatisch erkannt und die Möglichkeiten von FIBR darauf angepasst. Falls das Laufwerk Verzeichnisse unterstützt, kann man mit FIBR dort hineingehen. Kann die Hardware D64 oder M2I-Dateien wie Verzeichnisse öffnen, kann man auch hier mit FIBR hinein gehen. Kann das Laufwerk lange Dateinamen oder Groß- und Kleinbuchstaben darstellen, werden auch diese korrekt in FIBR wiedergegeben. Spezielle C64-Grafikzeichen werden auf wenige, möglichst ähnliche Zeichen umgebogen, da wir in dem von FIBR

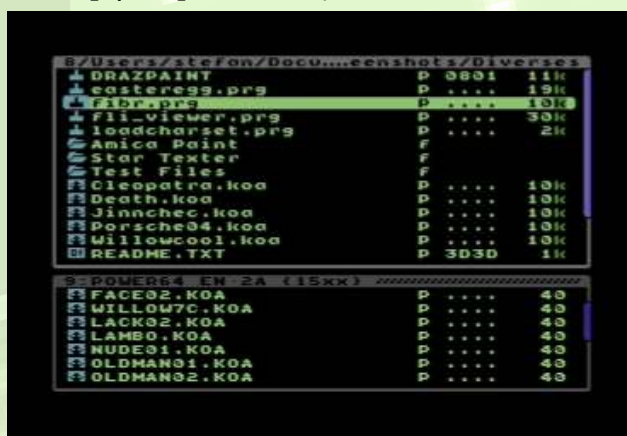
verwendeten Zeichensatz neben Groß- und Kleinbuchstaben auch Zeichen für die Icons und GUI-Elemente benötigen, also keinen Platz für alle C64 Grafikzeichen haben. FIBR erkennt Dateitypen an Datei-Endungen (wie .koa) sowie an Ladeadressen und Dateigrößen, ordnet ihnen Icons zu und sortiert alle Dateien erst nach Typ und danach alphabetisch. Man kann entweder mit einem Fenster oder mit zwei Fenstern (in unterschiedlichen Anordnungen) arbeiten und so die Verzeichnisse von verschiedenen Laufwerken gleichzeitig anzeigen lassen. Man kann in Verzeichnissen mit den Cursortasten (und F5/F7, seitenweise: F6/F8) scrollen (optisch unterstützt von proportionalen Scrollbalken), mit [Return] oder [Space] in Ordner, D64s oder M2Is

der Vorgang dauert. Bei längeren Verzeichnissen können schon mal ein paar Sekunden vergehen, bis der Text angezeigt wird. Dann wird bestimmt noch die Kompatibilität zu verschiedenen Erweiterungen erhöht und viele kleine Fehler beseitigt. Die Version 1.0 soll zudem einen Picture-Viewer (für Standard-Multicolor und Hires) und einen Preference-Dialog enthalten. In Letzterem wird man die Default-Laufwerke, das gewünschte Fensterlayout, die Datei-Sortierung und auch Themes einstellen können. Am wichtigsten ist uns, eine stabile erste Version "auf den Markt" zu bringen, die möglichst viel Hardware unterstützt und ein gutes Fundament für weitere Funktionen bildet. FIBR 1.0 wird im Prinzip ein komfortabler Programm-Starter sein.

cevi-aktuell: Hört sich gut an! Und wie geht es weiter?

Stefan: Es wird auf jeden Fall auch einen Text-Viewer geben, der ASCII- und UTF8-kodierte Texte darstellen kann. So kann man endlich einfach einem Programm ein Readme beifügen, ohne spezielle "Screen-Letter-Writer" o. ä. nutzen zu müssen. Und sehr wichtig sind natürlich für einen File Browser die Kopier Routinen und auch die Unterstützung weiterer DOS-Funktionen. FIBR soll in einer späteren Version D64-Images auf echte Disks und auch zurück, sowie einzelne Dateien zwischen verschiedenen Laufwerken kopieren können. Man wird Dateinamen ändern und auch Dateien löschen können und es wird einen Hilfe-Screen geben. Bei der jetzigen Größe lädt FIBR mit JiffyDOS vom sd2iec in unter fünf Sekunden und eventuell wird es auch noch eine Modulversion geben. Im Endeffekt ist es unser Ziel, die Bedienung des C64 mit den neuen Laufwerkstypen auf HD/Flash-Basis fast so einfach zu gestalten, wie man es von aktuellen Systemen gewohnt ist.

-sh



springen und mit [Cursor-Links] oder [Linkspfeil] in ein übergeordnetes Verzeichnis zurück kommen. Dateien werden mit [Return] oder [Space] gestartet, wenn möglich, wird ein Fortschrittsbalken während des Ladens angezeigt. Rudimentäre Joystickfunktionen sind integriert.

cevi-aktuell: Was kommt als Nächstes?

Stefan: Nachdem die Dateityp-erkennung noch einmal kräftig überarbeitet wurde, werden demnächst Fortschrittsbalken in den Fenstern dargestellt, während FIBR Verzeichnisse lädt, interpretiert und sortiert. So sieht man besser, was das Programm gerade tut und wie lange

Pac-Man - Die Entstehung

„Pac-Man“, der kleine runde Pillen-fresser ist der erste Videospielcharakter der jemals die Welt erblickte.

Erschaffen wurde er vom Designer Iwatani Toru. Am 12. Mai 1980 wurde er erstmals frei gelassen und durfte sich damals unter den Namen Puck Man satt fressen. Namco war die Firma, die das Spiel für Arcade Automaten in Japan veröffentlichte.



Pac-Man ist ein Arcade Game und Videospiel, das am 12. Mai 1980 von Namco in Japan als „Puck Man“ veröffentlicht wurde. Der Name leitet sich vom japanischen Onomatopoeikum paku paku für „essen“ (vergleichbar etwa mit „happa-happa“ im Deutschen) und der puckförmigen Gestalt der Hauptfigur her; zudem bedeutet puck auf Englisch auch „Kobold“. Es wurde vom japanischen Spieledesigner Iwatani Toru entworfen. Erst 1981 erschien das Spiel von Midway lizenziert als Pac-Man in den USA, da die Aufschrift „Puck Man“ auf dem Automaten von Pubertierenden leicht in „Fuck Man“ abgewandelt werden konnte. Spielerisch blieb es unverändert, außer dass die vier Monster im Spiel nicht mehr Akabei, Pinky, Aosuke und Guzuta hießen, sondern Blinky, Pinky, Inky und Clyde.

1981 erblickte der hungrige Gelbe auch in USA die Welt, ab da an hieß er „Pac-Man“ und wurde nun von der Firma Midway vertrieben. Der Grund für die Namensänderung war, dass die amerikanischen Teenager „Puck Man“ auch leicht in „Fuck Man“ ableiten hätten können.

Doch wie ist „Puck Man“ alias „Pac-Man“ entstanden?

Zur damaligen Zeit gab es für die weiblichen Teenager nicht wirklich ein reizvolles Spiel. Das meiste, was es an Spielen gab, waren Weltraumballereien und andere „typisch männliche“ Spiele. Daher dachte Iwatani Toru, dass es doch auch ein Spiel geben müsste, das sowohl die weiblichen, als auch die männlichen Spielerherzen erobern kann. So

überlegte er sich, was den jungen Mädels gefallen könnte ... Essen!

Die weiblichen Teenager aßen damals sehr gerne, vor allem Süßes.

So kam dann bei Torus erster Zeichnung eine Grapefruit mit Augen und Beinen raus. Dies war die Frucht, die dann auch in Zukunft die Automaten verzierte. Zur damaligen Zeit waren die Möglichkeiten jedoch zu stark beschränkt, um eine Grapefruit auf den Bildschirm zu projizieren, also musste eine einfachere Figur her. Eines Tages bestellte sich Iwatani Toru eine Pizza. Als er eine Ecke aus der Pizza heraus schnitt, war Pac-Man geboren.

Das Spielprinzip sollte auch nicht lange auf sich warten. Da es um Essen gehen soll, war vom Spieledesigner zuerst ein Berg voller Essen vorgesehen, aus dem sich der Spieler frei fressen sollte, doch das war nicht wirklich, was er wollte und kam so auf die Idee, Essen in einem Labyrinth zu „verstecken“ und diese dann von Pac-Man finden und essen zu lassen. Das es nicht zu langweilig und eintönig werden würde, wurden noch vier Geister erschaffen, die ständig hinter Pac-Man her sein sollten.

Also hieß es, immer möglichst vorauszuschauen, welchen Gang des Labyrinths die Geister nehmen, um ihnen schnellst möglich aus den Weg zu gehen. Nur wenn man eine Kraftpille, die deutlich erkennbar ist, zu sich nahm, konnte man getrost auf die Geister zu gehen. Denn dank dieser Pille wurde man vom Gejagten zum Jagenden und konnte die, nun blau gefärbten, Geister ebenfalls aufessen. Für extra Punkte sorgten Früchte, die in der Mitte des Labyrinths hin und wieder mal für eine kurze Zeit auftauchten.

Hatte man alle Pillen aufgefressen, dann wartete der nächste Level auf den Spieler. Ein einfaches Spielprinzip, damals aber sehr innovativ und auch heute macht Pac Man noch sehr viel Spaß.

Nach und nach kamen weitere Versionen und Fortsetzungen von Pac Man auf den Markt.

Zuerst wurde aus der Grapefruit ein Mond mit Gesicht und Beinen, später kam dann noch eine Miss Pac Man dazu. Spielerisch gab es auch einige Neuerungen, mal konnte man hüpfen, manche Geister ebenfalls, dann waren es mal mehr Geister, es kamen mehr Special Items dazu und so weiter.

Doch nicht nur im klassischen Stile machten Mr. und Ms. Pacman auf sich aufmerksam, auch Fun-Racer, like Mario Kart und Jump & Runs mit Adventureeinlagen gab es immer mehr.

Des Weiteren gab es zahlreiches Merchandise und auch ein Pac-Man-Spiel mit menschlichen Protagonisten. Hier verkleidete man sich als Pac-Man oder eines der Geister, lief in einem Labyrinth herum und wurde per Funkgerätes „gesteuert“. Für die gemütlicheren Zeitgenossen gab es auch die Möglichkeit, Pac-Man zu Hause am Tisch als Brettspiel zu spielen.

Vor Kurzem fand die erste Pac-Man Weltmeisterschaft in New York statt. Anlass dafür gab die Neuauflage des Klassikers auf der XBOX 360. Dieses Spiel machte der Erfinder von Pac-Man, Toru Iwatani höchstpersönlich XBOX-fähig. Den ersten Platz belegte ein Mexikaner, ein Österreicher machte den Zweiten. Als Hauptpreis gab es 100.000 Microsoft Punkte, mit denen sich der Gewinner über die Internetplattform der XBOX 360 Spiele im Wert von 1250,- Dollar herunterladen konnte. Für einen Weltmeistertitel doch etwas wenig.



Carlos Daniel Burrego aus Mexico posiert mit der Pac Man Figur, nachdem er die XBox 360-Weltmeisterschaft gewonnen hat. Rechts im Bild sieht man den Pac-Man-Erfinder Toru Iwatani.

C64 kontra PS3

Gametechnisch bin ich zurzeit voll auf der Höhe. Zu meinem 40. Geburtstag leistete ich mir eine Playstation 3. Zufällig erhielt ich einige Tage später ein günstiges Angebot für Highspeed-DSL über Kabelfernsehanschluss inklusive Wireless LAN Router. So wechselte ich von meinem Kabel-ISDN-Anschluss mit schnarchigen 64KBit zu DSL mit 20.000 Kbit.

Und nun sitze ich voller Stolz vor meiner neuen PS3 in schwarzer Klavierlackoptik, welche sich in atemberaubender Geschwindigkeit per WLAN gigabyte-große Demo's aus dem Netz zieht. Als kleines Schmankerl habe ich dann noch das aktuelle „must-have“ der Gamer-Szene erworben: GTA IV.

In diesem Spiel bewegt man sich frei in Liberty City, einer Stadt, welche in Größe und Optik der Stadt New York nachempfunden wurde. Man kann alle Arten von Fahrzeugen bewegen, sogar in manche Gebäude gehen, mit Personen interagieren. Auch agieren die computergenerierten Figuren automatisch mit mir – versehentlich rempelte ich mal einen Passanten an, dieser ließ daraufhin seinen Kaffeebecher fallen und beschimpfte mich wüst. Unglaublich.

Um mich herum eine Flut von Details: Müll liegt in den Ecken, Schmutz und Blätter auf der Straße. Alles ist aufwändig erstellt, selbst die kleinsten Details wurden beachtet, die rasend schnelle Cell-Technologie der PS3 sorgt für tolle grafische Effekte. Ein technischer Quantensprung.



Und ich besitze diese PS3 noch keine Woche, schon suche ich in den Online-Shops nach den Worten „Retro“, „Klassiker“ und sogar nach „C64“. Was ist denn jetzt los? Sind die aktuellen Spiele nicht allesamt aufwändig programmiert? Ist die heutige Steuerung nicht um ein vielfaches präziser geworden? Ist nicht die Qualität der Texturen ein Wahnsinn? Und dann suche ich nach Spielen wie „Donkey Kong“ und „Defender“? Und das für die PS3, welche solche Spiele wahrscheinlich auf dem Steuerungs-Chip ihres USB-Ports berechnen könnte. Was fasziniert mich so an diesen verhältnismäßig primitiven Games?



Als ich 11 Jahre alt war und mich zum ersten Mal mit dem Thema Heimcomputer beschäftigt hatte (ein Freund erklärte mir auf dem Weg zu „Hertie“ erstmals die Begriffe Hardware und Software) waren Spiele wie „Donkey Kong“ noch auf den Spielhallengeräten zuhause. Unser Heimcomputer, den wir im Kaufhaus abholen wollten, war ein ZX-81. Wir konnten nur davon träumen, jemals eine solch aufwändige Grafik wie bei „Donkey Kong“ auf einem Heimcomputer zu sehen. Einige Tage später überlegten wir gemeinsam, wie man ein Arcade-Game realisieren könnte. Natürlich scheiterte dies an dem Wahnsinns-Speicher des ZX 81 von nur 1 Kb, niemand dachte auch nur annähernd an heutige Prozessor- und RAM-Dimensionen. Die Möglichkeit war aber irgendwie zum Greifen nahe, einen Spielhallenkracher zu coden. Mein Freund schaffte es dann auch; zwar war sein erstes Werk nicht „Donkey Kong“, sondern „Breakout“, zwar ohne Farben und ohne Ton, aber immerhin!

Kurze Zeit später schon war diese Technologie überholt, der C64 löste so ziemlich alles ab, was meine Freunde und ich angeschafft hatten. Commodore war plötzlich State-of-the-Art. Donkey Kong war (fast) kein Problem mehr, es gibt gleich mehrere Varianten. Und Spiele zu programmieren war nun auch machbar. Zugegeben, ich war nicht unbedingt der Crack – BASIC konnte ich nur anfängermäßig, das Abtippen von seitenlangen Listings aus Zeitungen war unser Programmieralltag. Natürlich auch die nächtelange Fehlersuche. Und doch denkt man gerne an „Hawkeye“, „Turrican“ und „R-Type“ zurück - und packt den C64 wieder aus.

Warum? Ganz einfach: **Spielepaß.**

C64 und PS3, die technisch so weit auseinander liegen wie Trabant und Maybach, sind zwei vollkommen unabhängig zu sehende Systeme, die, jedes für sich gesehen, viel Spielepaß bringen können. Bei der PS3 verlangt man fast automatisch, dass einen die Grafik vom Hocker fegt. Beim C64 sind die grafischen Möglichkeiten beschränkt. Die Programmierer mussten sich also andere Wege einfallen lassen, um den Gamer zu überzeugen. 2D und Klötzchengrafik können ihren Reiz haben, wenn das Gameplay stimmt.



Ich bin sicher, es wird in naher Zukunft eine Spielekonsole geben, die eine PS3 alt aussehen lässt. Die PS3, die jetzt der Traum eines jeden Gamers ist, ist dann veraltet. Aber auch dann werden Menschen Ihren C64 noch einschalten. Vielleicht nur aus Kindheitserinnerung, vielleicht aber auch wegen dem Reiz der Einfachheit.

Der Spielepaß ist anders – aber für mich ist er definitiv vorhanden. **-fe**

Der XS-1541 Adapter

Thomas Winkler hat das XS-1541 entwickelt, ein Adapter, mit dem sämtliche Floppy Laufwerke von Commodore am PC angeschlossen werden können. Hier sein Bericht.

Vor ein paar Monaten holte ich meinen SX-64 wieder aus dem Keller und wollte ein paar alte Spiele starten. Leider wurde mir schmerzlich die Vergänglichkeit alter Hardware bewusst. Einige Geräte laufen nicht mehr und Disketten ließen sich nicht mehr lesen. Die Idee wurde geboren, eine Hardware zu entwickeln, dem XS-1541, mit der ich ALLE meine alten Floppy Laufwerke an einen PC anschließen kann.

Nun gibt es X1541, Xe-1541, Xm-1541 und XA-1541, die genannten Kabel können aber nur einen Teil der Commodore Floppys anschließen. Die Home Serie von Commodore verwendet den seriellen IEC Bus, die professionelle Linie von Commodore hat den parallelen IEEE-488 Bus zur Kommunikation mit den Floppys benutzt. Der XS-1541 kann mit beiden Schnittstellen umgehen. Des weiteren haben all diese Kabel den Nachteil, dass sie über den parallelen Druckerport (LPT) des PC angeschlossen werden. Der LPT Port ist ein sterbendes Teil, keiner meiner 5 PC hat noch so einen alten Drucker Port.

Funktionsweise des XS-1541

Der Adapter kommuniziert mit dem PC über die serielle Schnittstelle oder über USB. Für den Anschluss der Floppy gibt es drei Anschlüsse:

IEC:

Hier werden die seriellen Floppys angeschlossen: 1541, 1571 und 1581. Es können bis zu drei Floppy gleichzeitig angeschlossen werden.

IEC parallel:

Wenn man seine 1541 Floppy auf parallel Betrieb umgerüstet hat (zb. SpeedDos oder DolphinDos), dann kann man hier das Flachbandkabel das normal zum Userport des C64 führt, an das XS-1541 anschließen.

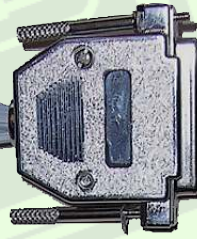
IEEE-488:

Alle alten Floppys können hier mit dem XS-1541 verbunden werden. Das sind zB. die alten Stahl Trümmer 4040, 8050 und 8250. Aber auch moderne IEEE-488 Floppy wie die legendäre SFD-1001.

Es können gleichzeitig Floppys mit IEC und IEEE-488 Anschluss verbunden und verwendet werden. Innerhalb eines Bus Systems müssen die Floppy verschiedene Gerätenummern haben, wie auch in einem normalen C64 - Floppy Verbund. Es kann aber zB.

gleichzeitig ein IEEE-488 Gerät und ein IEC Gerät, beide mit der Nummer 8 angeschlossen und betrieben werden.

Das XS-1541 hat eine eigene Intelligenz durch einen Atmel Controller. Dadurch ist auf der PC Seite kein eigenes Programm nötig. Man kommuniziert mit dem XS-1541 interaktiv über ein beliebiges Terminal Programm seiner Wahl (zB. Hyperterm, das beim Windows dabei ist). Das ist der Grund warum das XS-1541 mit fast jedem Computer arbeiten kann, egal ob es ein PC oder ein Mac ist, egal ob Windows oder Linux darauf läuft. Ein Terminal Programm findet man eigentlich bei jedem Computer.



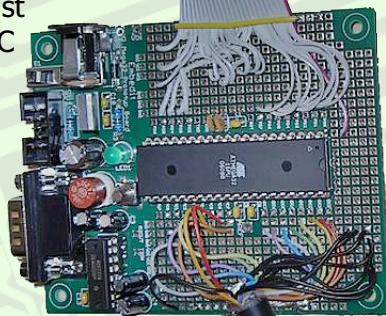
In seinem Terminalprogramm tippt man einfach Befehle an das XS-1541 ein, ähnlich wie man es von seinem CeVi kennt. Man kann ganz normal mit @ Floppy Befehle senden oder den Status abfragen. Man kann mit "catalog" oder \$ das Verzeichnis einer Diskette in einem beliebigen Laufwerk ansehen. Natürlich kann man einzelne Dateien oder ganze Disketten zum PC übertragen, dabei werden Emu kompatible Dateitypen erzeugt (P00, D64, D81, D71, D82).

Hardware und Nachbau des XS-1541

Die Hardware ist bewusst möglichst simpel gestaltet, um den Nachbau durch interessierte CeVi Benutzer möglichst interessant zu machen. Die Kosten für den Nachbau belaufen sich für einen versierten Bastler auf ein paar Euros. Weniger versierte Bastler können auf fertige Boards zurückgreifen, die im Internet als Bausatz erhältlich sind (ca. 15,-€ für seriellen Anschluss und 25€,- für die USB Variante).

Das Herzstück des XS-1541 ist ein Controller von Atmel. Es funktioniert ab einem Atmega 32, aber ich empfehle die Verwendung eines Atmega 644 (derselbe wie im SD2IEC), damit man genug Platz für künftige Erweiterungen hat. Eigentlich besteht der Adapter fast nur aus dem Controller. Dazu kommt natürlich die Stromversorgung von 5V und ein Interface Baustein für die RS232 bzw, USB Verbindung zum PC.

Bei der teureren USB Variante spart man sich die Stromversorgung. Die erfolgt automatisch über den USB Port. Ansonsten kann man den XS1541 Adapter per Steckernetzteil oder über den Kassettenport seines Cevi versorgen. Die Verbindung zu den Floppy habe ich ganz rudimentär durch Opfer eines normalen Floppy Datenkabel erreicht. Die Drähte des Floppy Kabels werden direkt an das Atmel Board gelötet.



FREUDENKNÜPPELS ABENTEUER



Das Projekt ist aber noch voll im Laufen. Die Firmware wird laufend verbessert. An Geschwindigkeit und Benutzerfreundlichkeit wird laufend verbessert. Der schnelle Burstmode der Floppy 1571 und 1581 ist zu 70% fertiggestellt. Es fehlen noch die Unterstützung für parallele SpeedDos Floppys.

Es wird wohl in absehbarer Zeit eine Platine geben. Das XS-1541 kommt ohne PC Software aus, aber der Komfort und die Möglichkeiten sind natürlich durch ein PC Programm größer. Vielleicht findet sich wer, der uns eine Software am PC oder MAC schreibt? Es gibt ja das Projekt OpenCBM, vielleicht adaptiert jemand die Software damit



-tw

LINK

LINK

LINK



cevi-aktuell - Heftdiskinhalt

cevi-aktuell jetzt mit Heftdisk! Spider-Jerusalem kümmert sich ab dieser Ausgabe um News, Demos, Competitions und Sounds rund um den C64.

Die erste offizielle Cevi-Aktuell Disk steht diesmal ganz im Zeichen der Little Computer Party 2008. So befinden sich auf der Disk die ersten drei Plätze der Demo Competition sowie ebenfalls die ersten drei Plätze der Musik Compo. Aber auch sonst habe ich versucht die wichtigsten Szene Releases - ausgenommen Cracks - der letzten Monate für Euch auf dieser Disk zusammenzustellen. Dies ist bei der Fülle an Veröffentlichungen keine leichte Aufgabe und so einiges, was ich gerne noch mit auf die Disk gepackt hätte, musste ich aus Platzmangel-Gründen weglassen.

Ich lege Euch selbstverständlich wärmstens ans Herz, die Disk zu transferieren und einen echten C64 zu benutzen. Sollte dies nicht möglich sein, empfehle ich für die Demos den HOXS64 Emulator, der auf cycle-exakte Emulation spezialisiert ist und die bislang beste SID-Emulation (allerdings nur 8580) auf dem PC bietet. -sj



Seite 8



1.) Triad - Tristate

Gewinner der Demo Competition auf der LCP, 2008. Wie bei allen modernen Triad Produktionen wurde hier der Schwerpunkt nicht unbedingt ausschließlich auf eindrucksvollen Code, sondern vor allem auch auf die audiovisuelle Ästhetik gesetzt. Es hat sicher schon stärkere Triad Demos gegeben und die Musik ist arg eintönig geraten, aber in Sachen Originalität hat die Demo meiner Meinung nach den ersten Platz durchaus verdient.

2.) Horizon, Instinct - The Super Larsson Brothers

Zweiter Platz der LCP Demo Compo. Kommt nicht ganz so rüber wie "aus einem Guß", aber wartet dafür mit einem sehr genialen Scroller und vor allem ein paar interessanten Chessboard-Effekten auf. Außerdem rockt der Soundtrack insbesondere am Ende wie Sau.



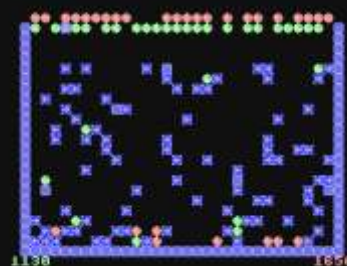
3.) Subhunter Preview V2

In unseren News auf Seite 5 gehen wir näher auf das Spiel ein, daher hier keine weiteren Kommentare.

4.) Gewinner der 20-Zeilen-Basic Competition

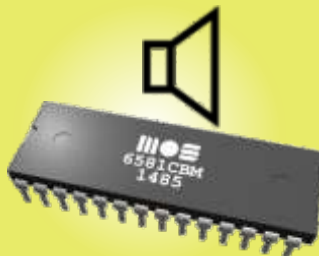
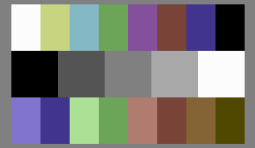
Was man in 20-Zeilen-Basic Code alles unterbringen kann beweisen die ersten drei Plätze der von Bastet Furry ausgerufenen Spiele Competition aus dem Forum 64.

Marco64 glänzt mit "Shiftball" einer Umsetzung von "Boloball", dicht gefolgt von "B-Bert" einer 20 Zeilen Variante vom Klassiker "Q-Bert" umgesetzt von SSDSA. An dritter Stelle die wohl kürzeste WiSim der Welt: "Limostand" von Bastet Furry selbst.



5.) Gfx

Unter GFX findet ihr drei humorvolle Bilder von JSL der in der Szene durch zahlreiche Logos und sicher auch wegen seiner amüsanten Petscii-Pornpacks bekannt ist, ein passendes Pixelwerk von Almighty God, ein kraftvolles Landschafts-Interlacebild von Leon und den Multicolor Erstling "Alien Visit" von Warbaby.



6.) Musik Competition von der LCP

In Sachen Musik war scheinbar nicht unbedingt Mainstream gefragt. Während der Gewinner radiantx noch mit einem recht melodiosen Tune daherkommt, wird es nach hinten hin immer experimenteller. "Nothing left to lose" von Dane zeichnet sich durch ein ausgefallenes Arrangement aus und hätte durchaus den ersten Platz verdient. Goto80 wartet wie gewohnt mit sperrigen Sounds und Melodien auf, die vielleicht zunächst gewohnheitsbedürftig scheinen. Aber wenn man sich erst einmal auf seine Klangwelten eingelassen hat, dann lassen sie einen so schnell nicht los.

Seite B

1.) Thunderzone +5

Aus der Kategorie "Games that weren't". Zwei Level dieses multiscrollenden Plattformshooters konnten noch aufgefunden werden und wurden von Onslaught für uns mit Trainern ausgestattet, PAL/NTSC gefixed und nett aufbereitet. Ein Jammer, dass dies alles ist, was von diesem Spiel je fertiggestellt wurde. Achso: auf die Frage, ob Onslaught rockt, bloß mit "Yes" antworten ;)



2.) Schema - Netracer V1

Schema hatte bereits anfang des Jahres mit "Artillery Duell Network" ein erstes Netzwerkspiel für den C64 veröffentlicht. Jetzt folgt mit Netracer ein kleines, an sich nicht unbedingt gut gemachtes Autorennspiel. Das Interessante dabei ist eben, dass man sich mit anderen C64 Fans aus aller Welt verabreden kann um mal eben eine Runde übers Netz zu zocken. Für den Betrieb am echten C64 ist natürlich eine Ethernetkarte wie z.B. RR-Net nötig. Wie man den Vice fürs Netzwerk konfiguriert findet man unter <http://vicekb.trikaliotis.net/13-005.htm>

3.) Noice - PseudoCode

Dritter Platz der LCP Demo Competition. Ein ordentliches Stück Handwerk, insbesondere für ein Drei-Mann Projekt. In den CSDB Diskussionen wurden Stimmen laut, dass dies für einige die persönliche Nummer 1 des Events gewesen wäre. Dies ist sehr gut nachvollziehbar.



4.) Albion Crew - Party 4K

Kleiner Diskfüller, von der beim Schreiben dieser Zeilen gerade erst zu Ende gegangenen Silesia Party, wie der Name schon sagt aus der Kategorie 4K Intro. Läuft nur ohne oder mit deaktiviertem Modul.

| | | |
|---------------------------|------------------|--------------------------|
| 180 - The Living Daylight | 1942 | Name: 1942 |
| 1942 | Publisher: Elite | |
| 1942 (Hitpack Version) | Released: 1985 | |
| 1942 - One Year After | 1985 | |
| | | Publisher: Elite |
| | | Year: 1985 |
| | | Category: Games - Cracks |

C64 Szene Collector

Wattie aus dem Forum 64 arbeitet seit einiger Zeit an einer Lösung, wie man die Mengen an Games, Demos, Anwendungsprogrammen und anderer Software für den Commodore 64 vernünftig archiviert. Heraus kam ein Tool mit dem Namen C64 Szene Collector.

Motivation

Als jahrelanger Sammler jeglicher Software, die sich auf einem Commodore 64 ausführen lässt, hat mich von Anfang an das Problem beschäftigt, meine Sammlung so zu organisieren und zu archivieren, dass ein vernünftiger und sinnvoller Umgang mit meiner Sammlung erfolgen kann. Da sich über die Jahre hinweg ein sehr großes Archiv angesammelt hatte, wollte meine Lösung natürlich gut durchdacht sein.

Nach einigen Versuchen, selbst ein Namensschema für meine Dateien zu überlegen, stieß ich auf das TOSEC Project, das bereits eine recht ausgereifte Konvention zum benennen von Dateien für alte Systeme besaß.

Eine Zeitlang wirkte ich beim TOSEC Project selbst mit, und programmierte u.a. die ersten Versionen des TOSEC – eigenen Rommanagers TIM (TOSEC Information Manager).

Nach einer Weile stellte ich jedoch fest, dass meine eigenen Anforderungen an ein umfangreiches Archiv sich nicht so ganz mit denen des TOSEC Projektes deckten, also beschloss ich ein eigenes Tool zu entwerfen, das meine Anforderungen besser abdecken konnte.

Der Schritt zur Programmierung meines eigenen Tools, dem „C64 Scene Collector“ war getan.

Idee

Vorneweg, ein Tool, das alle Aspekte einer vernünftigen Archivierung erfüllen kann, gibt es nicht und wird auch nur sehr schwer zu realisieren sein. Im Laufe der Zeit bin ich für mich zu der Erkenntnis gelangt, das eine Kombination aus Namenskonvention und Archivierungstool der sinnvollste Ansatzpunkt ist, meinem Vorhaben ein Stück näher zu kommen.

Die zu archivierenden Dateien werden dazu zunächst von mir kontrolliert und bereinigt. Die für die Archivierung „aufbereiteten“ Dateien werden dann von mir anhand meiner Namenskonvention umbenannt. Dabei erhält der Dateiname alle wichtigen und notwendigen Informationen, um diese bereits auf Dateisystemebene eindeutig identifizieren zu können. Grundsätzlich habe ich mich dabei an die TOSEC Konventionen gehalten, diese jedoch ein wenig abgeändert und erweitert, um sie speziell auf C64 Dateien besser anwenden zu können. Der Dateiname wird in etwa nach folgendem Schema aufgebaut:

Programmname (Jahr)(Publisher)[cr Cracker][t Trainer](Disk xx of xx).d64

also z.B.: 1942 (1985)(Elite)[cr REM][t REM].d64

Die Flags „Jahr“ und „Publisher“ sind werden immer angegeben, die restlichen Flags nur bei Bedarf. Somit läßt sich eindeutig identifizieren, um welches Spiel es sich handelt, wann es erschienen ist, von wem herausgebracht wurde, und von wem es letztendlich evtl. gecrackt wurde, einen Trainer hinzugefügt hat, und so weiter.

Es gibt noch zahlreiche weitere Flags, die verwendet werden können, eine komplette Auflistung und Beschreibung würde aber den Rahmen dieses Artikels sprengen.

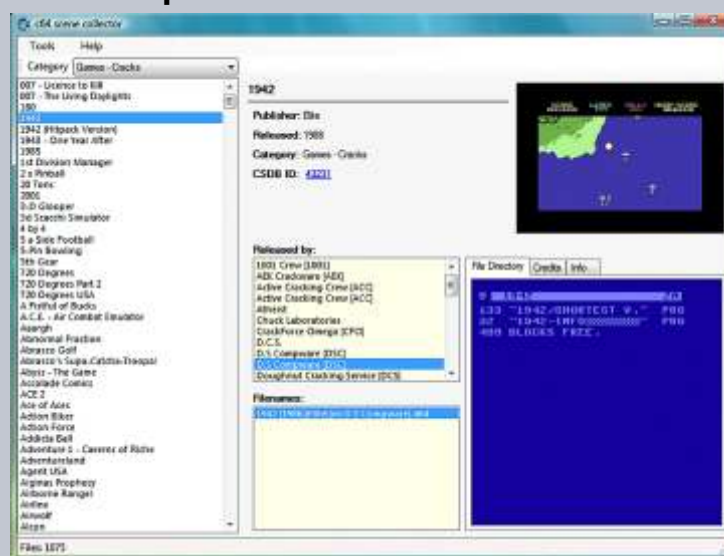
Vorteil dieser Methode ist, das sie es ermöglicht, viele unterschiedliche Versionen des gleichen Programms ohne Namenskonflikte auf seinem Speichermedium ablegen zu können. Der Nachteil dabei ist, das je nach Anzahl der verwendeten Flags der Dateiname sehr lang und unübersichtlich werden kann, deshalb lasse ich mir hier immer einen gesunden Mittelweg einfallen.

Einzig und allein umbenannte Dateien auf meiner Festplatte liegen zu haben reichte mir nicht aus. Diese lassen sich nur umständlich durchsuchen und können nicht mit zusätzlichen Infos und Screenshots versehen werden. Hier kommt nun der „C64 Scene Collector“ ins Spiel.

Der c64 Scene Collector

Dieser besteht zum jetzigen Zeitpunkt aus drei verschiedenen Komponenten:

1. Das Hauptfenster



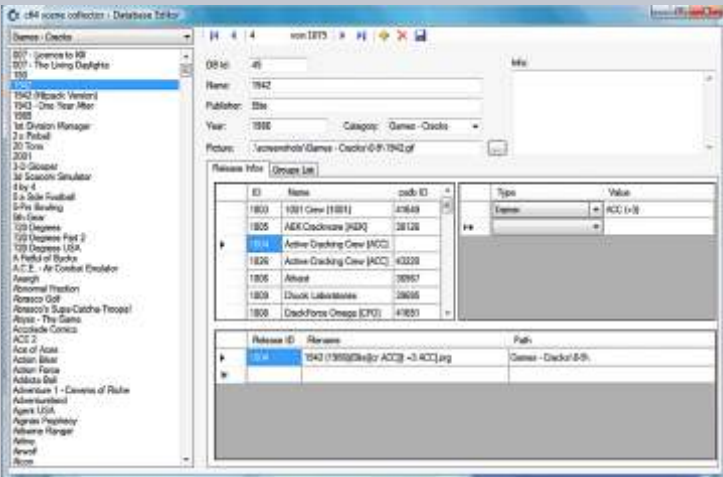
Hier werden alle erfassten Programme und die zugeordneten Informationen übersichtlich in einer GUI dargestellt.

Über das Dropdown Feld oben links läßt sich eine Kategorie auswählen, die den einzelnen Programmen zugeordnet wurden. Nach der Auswahl werden diese in der Liste darunter aufgelistet. Wird über diese Liste ein

Programm ausgewählt, werden zunächst einige allgemeine Informationen angezeigt (Publisher, screenshot ...etc.). Im Feld „Released by“ werden alle Versionen dieses Programms aufgelistet, die in der Datenbank erfasst wurden (bei Spielen z.B. unterschiedliche gecrackte Versionen) Wird per Maus ein Release ausgewählt, werden im Feld „Filenames“ alle diesem Release zugeordnete Dateien aufgelistet. Ferner werden unter dem Register „Credits“ und Infos alle weiteren Infos angezeigt, die einem Release zugeordnet wurden.

Wählt man mit der Maus im Feld „Filenames“ ein d64 Image aus, wird im Register „File Directory“ der Inhalt dieses Images angezeigt. Hierüber ist es auch möglich, ein Programm direkt mit einem Emulator zu starten.

2. Der Datenbank Editor



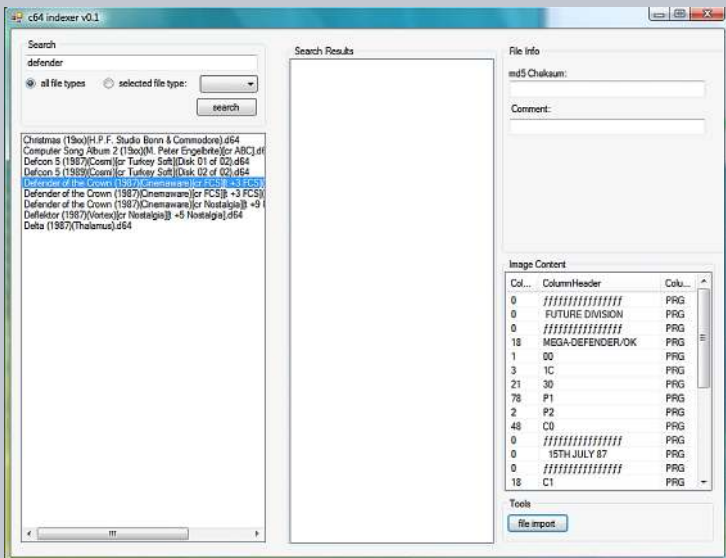
Der Editor dient dazu (wie der Name schon vermuten lässt), alle Daten die im Hauptfenster angezeigt werden zu erfassen.

Als Datenbank wurde hier eine sqlite3 Datenbank von mir verwendet. Dies macht es z.B. für spätere Projekte sehr hilfreich, Daten zu exportieren um sie weiterverwenden zu können.

3. Indizierungs-Tool

Das Indizierungstool dient in erster Linie dazu, meine noch nicht archivierten d64 Images zu erfassen. Hierbei wird der Inhalt der Images ausgelesen und in eine Datenbank eingetragen. Über die Suchfunktionalität ist es so möglich, sich von allen Diskettenimages ein bestimmtes Programm herauszusuchen zu lassen. Dies ist z.B. dann sehr hilfreich, wenn man unterschiedliche Versionen eines bestimmten Programms erfassen möchte.

Vorteil beim Einsatz „C64 Scene Collectors“ ist, das man einem Programm / Release relativ viele Informationen optisch ansprechend zuordnen kann. Ferner lassen sich über Suchfunktionalitäten schneller gesuchte Programme oder Informationen wiederfinden. Im Gegensatz zu einschlägigen Webseiten (wie z.B. csdb,



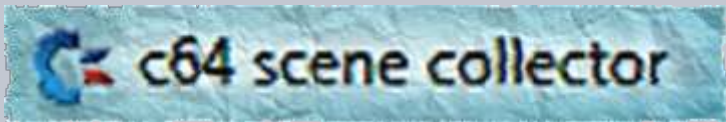
Gamebase) ist man auf keine Internetverbindung angewiesen. Da die gesamte Anwendung lokal abläuft, ist die Verarbeitungsgeschwindigkeit deutlich höher als bei Webanwendungen.

Als Nachteil wäre zu nennen, dass trotz alledem weiterhin viel „Handarbeit“ notwendig ist. Die Informationen müssen in die Datenbank eingetragen und gepflegt werden. Bei der Menge an verfügbarer C64 Software eine Aufgabe, die kaum alleine bewerkstelligt werden kann.

Schlusswort

Ursprünglich war dieses ganze „Projekt“ eine „One Man Show“ und nur für meinen privaten Einsatz gedacht. Durch das Interesse einiger anderer C64 Enthusiasten und die Erkenntnis, dass dieses Projekt nicht alleine zu bewerkstelligen ist, bin ich zu der Überlegung gekommen, mein Projekt in Zukunft auch anderen Benutzern zugänglich zu machen.

Hier sind jedoch noch einige Arbeiten notwendig, wie zum Beispiel eine umfassende Dokumentation der Namenskonvention, Bugfixing und Einbau geplanter Features im C64 Scene Collector usw.



Mitarbeit gesucht

Sollte ich durch meinen kleinen Artikel bei dem ein oder anderen Interesse an meinem Projekt geweckt haben, würde ich mich über weitere „Mitstreiter“ freuen. Eventuell gelingt es uns ja mit vereinten Kräften, der C64 Gemeinde ein möglichst allumfassendes Archiv an Software und dazugehöriger Informationen zur Verfügung zu stellen.

wattie / wattie@gmx.net

Monty on the Run Review

Reinhard Klinksiek alias Monty Mole ist bereits durch sein Longplay-Projekt bekannt. Ab dieser Ausgabe kümmert er sich um unsere Spiele-Review-Sparte.

Ich möchte euch in meiner neuen Spielerubrik willkommen heißen. Da ich mich aufgrund meines C64-Longplayprojektes mit nicht gerade wenigen Spielen näher auseinandersetze, lag es nahe, dass ich ein Game-Review übernehme. Dass ich mich nach wie vor mit alten C64 Spielen auseinandersetze, hängt allerdings weniger damit zusammen, weil ich die so tolle „Retro“ finde (alleine das Wort finde ich furchtbar), sondern viele Titel auch heute noch für durchaus spielenswert halte. Also einen Nostalgiebonus werdet ihr bei mir nicht erwarten dürfen. Und was wäre nahe liegender, als mit dem Spiel zu beginnen, dessen Protagonist ich meinen Namen zu verdanken habe.



Monty On The Run wurde 1985 von der britischen Firma Gremlin Graphics veröffentlicht und stellte den dritten und besten Teil der klassischen „Monty Mole“ Serie dar. Diese setzt sich zusammen aus:

Monty Mole (1984)

Der erste Teil der Monty Mole Serie wurde unter anderem noch für den Spectrum veröffentlicht und war praktisch ein komplett anderes Spiel. Die späteren C64-Monty Mole Sequels orientierten sich glücklicherweise an der gelungenen Spectrum Version.



Spectrum Version



C64 Version

Monty is innocent (1985)

Weniger ein Sequel als Spin-Off. Statt Monty Mole steuert man die Figur Sam Stoat während Monty Mole eher am Rande erscheint. Das Spiel erschien für den Spectrum und wurde nicht für den C64 umgesetzt.

Monty On The Run (1985)

Der populärste Teil der klassischen Monty Mole Serie, zu der ich Impossamole nicht zähle. (Aber dazu später).

Auf Wiedersehen Monty (1987)

Der Teil knüpft direkt an seinen Vorläufer an und man muss Monty durch Europa steuern, um genügend Geld für eine eigene Insel zu sammeln.

Moley Christmas (1987)

Dieser Teil wurde damals exklusiv in dem britischen Spectrummagazin „Your Sinclair“ veröffentlicht und war der letzte Teil der klassischen Plattformserie. Eine C64 Umsetzung gab es nicht.

Impossamole (1990)

Der finale Teil der Serie wurde von der britischen Firma Core Design entwickelt die später mit „Tomb Raider“ ihren Durchbruch hatte. Dieser Monty Mole Teil unterscheidet sich ziemlich stark von den vorherigen Spielen und orientierte sich stärker an dem hauseigenem „Rick Dangerous“.

Aber kommen wir zurück zu Monty On The Run:



Nach seinem Ausbruch aus dem Scudmore Gefängnis (Monty is innocent) muss Monty von seinem Haus aus durch etliche Tunnel und Katakomben fliehen um das rettende Europa zu erreichen. Das Spiel selbst ist ein, für seine Zeit typischer, nicht scrollender Plattformer, bei dem Monty durch die einzelnen Räume gesteuert wird um genügend Geldmünzen einzusammeln und den rettenden Hafen zu erreichen. Die Steuerung ist recht unkompliziert gehalten. Mehr als laufen klettern und per Knopfdruck springen wird nicht benötigt.

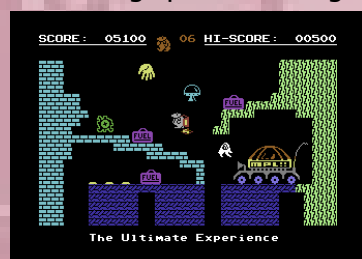
Das erste, was nach dem Spielstart auffällt, ist der düstere und energiegeladene Soundtrack von Rob Hubbard, der nicht umsonst als einer seiner gelungensten Arbeiten gilt.

Weniger gelungen ist die völlig unfaire Option Anfangs des Spieles, aus 16 Gegenständen die richtigen fünf auszuwählen, ohne die das Spiel nicht zu schaffen ist. Es

ist nicht so, das man je nach Wahl irgendwelche strategischen Vorteile hätte. Nee, das Spiel ist ohne die fünf richtigen Gegenstände einfach nicht lösbar und Hinweise im Spiel selbst sucht man vergebens. Irgendwann steht man vor einem verschlossenen Durchgang und das war es. Böse Zungen könnten jetzt behaupten; „Ja, der olle Monty hatte sicherlich eine Raubmordkopie und scheiterte am Kopierschutz“. Aber nee, ich hatte damals das Original in Form einer Spielesammlung und es gab keinerlei Codetabelle oder sonstige Hinweise, WAS man denn nun mitnehmen muss. Keine Ahnung ob dies irgendwer für eine großartige Idee hielt, um das Spiel künstlich in die Länge zu ziehen, bis man per Trial & Error irgendwann mal alle Kombinationen durch hatte oder ob man einfach vergaß die Tabelle mitzuliefern.

Egal, dank der ASM kam ich irgendwann mal in den Genuss zu erfahren, was benötigt wird und konnte endlich weitermachen. Nebenbei; das Spiel ist hart. Und ich meine WIRKLICH hart.

Der Weg selbst ist glücklicherweise recht gradlinig. (Ich hasse Labyrinthspiele) Auch wenn einige Zeit vergehen dürfte bis man die ersten 4-5 Bilder passiert bekommt man später nie das Gefühl sich hoffnungslos verlaufen zu haben.. Ab und an gibt es kleinere Minirätsel die sich aber darauf beschränken ein paar Gegenstände einzusammeln zu denen man aber durch das geschickte Leveldesign praktisch hingeführt wird.



Auch für Abwechslung ist gesorgt, so schwebt man später mit einem Jetpack durch die Eingeweide des Tunnelkomplexes oder setzt seine Flucht motorisiert fort. Der Abschnitt mit dem Auto ist allerdings unnötig hart und statt Geschick hat man hier lediglich eine Chance wenn man mittels Try & Error die Strecke auswendig lernt was den Gesamteindruck etwas trübt. Ansonsten kann man das Spiel eigentlich mit viel Geschick relativ fair schaffen. Den wirklich harten Schwierigkeitsgrad erwähnte ich ja bereits aber bis auf 2-3 wirklich unfaire Momente kann man theoretisch jede Szene auf Anhieb schaffen. Dies wird man vermutlich nicht tun aber rein theoretisch wäre es möglich.

Die Grafik selbst fällt nicht großartig auf. Sie ist in üblicher HiRes Tradition recht minimalistisch gehalten, schafft es aber tatsächlich eine gewisse „Auf sich alleine gestellter Maulwurf flüchtet durch düstere Katakomben“-Stimmung aufzubauen. Wie viele Plattformer seiner Zeit macht auch „Monty“ keine Ausnahme surrealer Atmosphäre.



Die Musik habe ich vorhin schon angeschnitten. Hier hat sich Hubbard wirklich ins Zeug gelegt und einen Soundtrack geliefert, der selbst innerhalb der wirklich grossartigen Sid-Stücke anderer Künstler noch hervorsticht. Die Musik peitscht einen richtig auf, während sich düstere Passagen mit völlig krankhektischen Violineinlagen abwechseln, um den Spieler schnell in einen angenehmen Wahnsinn zu treiben. Selbst wenn man sich mit der Art Spiel nicht anfreunden kann, sollte man sich aber einmal die Musik zu Gemüte führen.

Fazit: An sich würde ich das Spiel uneingeschränkt in den Himmel loben. Immerhin ist Monty On The Run einer meiner ewigen Favoriten und hat ein wirklich gutes Leveldesign. Aber objektiv gesehen sind einige Stellen leider nur mit Glück zu meistern. Insbesondere die nicht einschätzbaren Stampfer sowie die Autofahrt kurz vor Ende fallen stark ins Gewicht. Diese ist selbst zu hart, wenn man die Strecke bereits auswendig kennt. Bei solchen Stellen kann man schon mal unverschuldet einige wenn nicht alle Leben verlieren. Nichtsdestotrotz ein flotter, abwechslungsreicher und flüssig spielbarer Plattformer, der zu den besten Vertretern seines Genres gehört. Der Umfang ist nicht zu kurz aber auch nicht so lang, als dass man durch künstlich gezogene Längen gelangweilt wird. Jeder der sich auch nur ansatzweise für Plattformer interessiert, kann hier wirklich nichts verkehrt machen.

-rk

Tipps für Anfänger

-Die Gegenstände, die man am Anfang mitnehmen muss, sind: 2, 4, 12, 13, 16

-Nachdem man einen Teleporter benutzt hat ist man für einen sehr kurzen Moment unverwundbar. Dies kann man nutzen um schnell durch einen Stampfer zu rennen im Falle dass man sich direkt vor ihm materialisiert.

Der Mann hinter GAMEplan

Interview mit Winfried Forster

cevi-aktuell: Hallo Winnie, danke für deine Zeit. Als Autor und Verleger der Gameplan-Bücher hast Du viel getan, um das Andenken an alte Computer und Videospiele zu erhalten. War das dein vorrangiges Ziel?

W. Forster: Unter anderem. Für mich persönlich war es ein Ziel die Auseinandersetzung mit dem neuen Medium Videospiele zu „entschleunigen“: Nach zehn Jahren hatte die Berichterstattung im Monatstakt viel Reiz für mich verloren. Statt auf Web2.0 und täglichen Gamejournalismus umzuschalten, ging ich in die andere Richtung und nahm Geschwindigkeit 'raus - Bücher sind ein geruhiges und geduldiges Medium, nicht so hektisch wie Hefte oder gar Blogs. Und während es weltweit, phasenweise auch in Deutschland sehr gute Hefte, aber keine guten Bücher zu Thema gab, hielt ich es für an der Zeit, welche zu machen und herauszugeben.

cevi-aktuell: Als Du den Schreiber bei der Power Play damals abgelegt hast, wohin hat es dich dann verschlagen? War der Fortgang überhaupt geplant?

W. Forster: Der Abgang bei Markt & Technik war geplant, insofern zwei relative Verlagsanfänger (Martin Gaksch und ich) das überhaupt planen konnten. PowerPlay und VideoGames liefen sehr gut, aber der Verlag M&T war mit seinen anderen Heften am Trudeln. Uns gefiel der Umgang des Verlags mit unseren beiden Spielmagazinen nicht, deshalb kündigten wir und gründeten die Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH. Deren monatliches Heft Man!ac zog ein paar Jahre später an VideoGames (und allen anderen Multiformat-Heften) vorbei.

cevi-aktuell: Als langjähriger Beobachter der Szene musst Du doch vielen heutigen Entwicklungen skeptisch gegenüberstehen. Blu Ray bei der PS3, HD DVD bei der X360, Internetfähigkeit, Cell Prozessoren. Wo ist die Einfachheit geblieben der alten Spiele? Ist solche Technik nötig, um gute und vor allem aktuelle Spiele zu machen?

W. Forster: Naja. Weder die alte, noch die gegenwärtige Technik ist perfekt und die nächste „Next Generation“ wird's wohl auch nicht sein. Über die technische Evolution würde ich nicht jammern – jede Konsolengeneration hat ihre Software-Meisterwerke, daneben viel Mittelmaß und viele Spiele, die zu recht sofort wieder vergessen sind.

Dem Unterton Deiner „Einfachheit“-Frage stimme ich aber zu: Indem Sony Konsolen immer komplizierter machte, schoss sich der Ex-Marktführer selbst ins Bein. Playstation- und Xbox-Konsolen müssen konfiguriert und geupdatet werden, kennen Ladezeiten, Aufhänger und Systemabstürze. Hier waren Nintendo und andere schon mal weiter. Momentan setzt sich deren „anschalten und sicher losspielen“ wieder durch gegen „maximale Technik-Power und monatliche Updates“ von Sony und Microsoft.

Und nein – „um gute und vor allem aktuelle Spiele zu machen“ sind „solche Techniken“ nicht nötig, imo. Besser wäre es (für die Qualität und Vielfalt der Spiele), wenn Programmierer genügend Zeit hätten eine Hardware-Generation auszureizen, bevor sie sich in die nächste einarbeiten müssen. Richard Garriott ist ein sympathisches Beispiel: Obwohl der „Ultima“-Schöpfer immer an der technischen Spitze stand, blieb er seinem Apple II-Heimcomputer zehn Jahre lang treu – während zig Konsolen und Computer kamen und gingen, schrieb Garriott fünf Episoden der „Ultima“-Serie (die grafisch und technisch immer besser wurden), statt sich in wesentlich stärkere, spätere Hardware (z.B. Amiga) einzuarbeiten. Die Hardwaretreue und Garriotts souveräne und ruhige Haltung merkt man seinen Spielen an.

cevi-aktuell: Vieles sind heute nur noch Aufgüsse alter Spiele und die Grenzen des schlechten Geschmacks und der Brutalität schiebt sich mit jeder Neuauflage eines Spiels nach oben. Ist dies ein Trend oder ist die Kunst des Spielermachens mit der mangelnden Risikobereitschaft der Firmen ausgestorben?

W. Forster: Ich finde, Du siehst die Game-Gegenwart zu schwarz. „Aufgüsse“ und „schlechten Geschmack“

gab es auch schon in den 80er- und 90er-Jahren. Bereits damals ragten aus dem großen Software-Ausstoß für Computer und Konsolen nur wenige Highlights heraus. „Die Kunst des Spielermachens“ ist in meinen Augen nicht ausgestorben, die grundsätzliche Problematik unverändert: Innovation ist immer die Ausnahme & braucht gute Ellenbogen, um sich gegen Mainstream-Aufgüsse durchzusetzen. Das ist normal. Wobei die von Dir vermisste „Kunst des Spielermachens“ sowohl von kleinen Independents, als auch von Majors wie Nintendo geliefert wird. Ich sehe hier 2008 keinen Mangel.

cevi-aktuell: Das Buch Gameplan 1.5: steckt da viel Wissen von Winnie drin oder ist vieles durch Zuschriften der Leser von GP1 entstanden?

W. Forster: Nachdem ich mich seit „Space Invaders“ privat und seit 1990 professionell mit Spielen beschäftige und dafür den halben Globus bereiste, schrieben sich die Gameplan-Bücher fast von selbst :-)

Spaß beiseite: Die Bücher sind harte, konzentrierte Arbeit und jeweils eine Kooperation mit begabten Grafikern und Fotografen. Die Kommunikation mit Sammlern, Technikern und Spiel-Forschung hilft, knifflige Fragen zu klären und Fehler auszumerzen.

cevi-aktuell: Der Umfang von 1 zu 1.5 ist ja schon beachtlich...

W. Forster: Ja. Auf Anhieb ein Gameplan 1.5 wäre mir nicht gelungen (und offensichtlich auch weltweit keinem anderen Verlag), somit ging ich's Schritt für Schritt an und begann mit dem recht dünnen GP1 (144 Seiten). GP1.5 hat 224 Seiten, die nächste Auflage wird nochmal ein paar Seiten und knapp 100 Bilder dicker; ein Update dieses Buchs kommt immer dann, wenn die alte Auflage vergriffen und gleichzeitig eine neue Konsolengeneration am Start ist.

cevi-aktuell: Hast Du selber auch diese ganzen Konsolen daheim oder nutzt du Emulatoren?

W. Forster: Letztere benutze ich ungern und nur im Notfall, weil das Spielgefühl nicht authentisch ist.

Zumindest die besten Spiele der letzten 30 Jahre sollte man im Original spielen; dafür lohnt es sich ein Super Nintendo oder eine japanische Ur-Playstation an eine Röhre zu hängen.

cevi-aktuell: Dein Lieblingsspiel?

W. Forster: Ein einzelnes Lieblingsspiel kann ich Dir nicht nennen, aber ein paar meiner Favoriten, seit der ersten Kollision mit einem Space Invaders-Automaten: „Galaga“, „Ms. Pac Man“, „R-Type“ und das charmante „Pooyan“ gehören zu meinen Spielhallen-All-Time-Classics und haben ein Großteil meines Taschengelds auf dem Gewissen.

Mit den englischen Früh-80er-Jahre-Meisterwerken wie „Manic Miner“ und „Lords of Midnight“ auf dem Spectrum sowie „Elite“ für C64 verbummelte ich die letzten Jahre meiner Kindheit; bis heute für genial halte ich US-Klassiker wie „Ultima III“ und „IV“ und „Archon“. Der Amiga der späten 80er-Jahre war dagegen eine Enttäuschung der mich fast zum Nicht-Spieler machte. Lediglich „Blood Money“ und „Lemmings“ von DMA sowie „Populous“ und „Lotus 2“ blieben mir mit ihrem zeitlosen Spieldesign in bester Erinnerung. Ab 1990 wurden DOS-PCs plötzlich interessant: Genialität und Humor von „Monkey Island“ sind in meinen Augen bis heute unerreicht, ebenso die brutale Direktheit von „Doom“. Meine japanischen Favoriten der frühen 90er-Jahre sind Konsolen-Strategiespiele wie „Langrisser“ und „Advanced Daisenryaku“, Action wie „Gunstar Heroes“, das PC-Engine-„Bomberman“ und das erste „Starfox“ von Nintendo. Für die Playstation überraschten und faszinierten mich unter anderem „R-Type Delta“, „Gran Turismo“, „Beatmania“, „Final Fantasy Tactics“ und die Kochsimulation „Ore No Ryori“, während die letzte Sega-Konsole Dreamcast vor allem wegen zwei Spielen des internen Team Smilebit interessant war: Die japanische Originalversion von „Jet Set Radio“ sowie das Echtzeitstrategie-Epos „100 Sword“. Genügt das als Antwort?

cevi-aktuell: Und Deine Lieblings-Spielekonsolen?

W. Forster: Gibt's auch nicht. Anfang

der 80er-Jahre war der Sinclair Spectrum ein brillantes Gerät, das mir besser gefiel als z.B. der C64. Er hatte keine Sprites, kein Hardware-Scrolling, keinen Sound-Chip – gerade deshalb mussten Programmierer jedes ihrer Spiele neu und Pixel für Pixel entwickeln (statt auf immer die gleichen Hardware-Features zurückzugreifen). Via RGB angeschlossen gehören die japanischen Versionen von PC-Engine, Mega Drive, Super Nintendo und Playstation zu meinen Hardware-Favoriten. Heute spiele ich immer noch am liebsten auf einer PS2 (wegen des gewaltigen Software-Angebots), während Wii, PS3 und Xbox häufig an Kumpels verliehen sind.

cevi-aktuell: Wie ich weiß bestreitest du deinen Lebensunterhalt mit dem Gameplan Verlag. Was machst Du in der Zeit zwischen den Büchern (die Zeit ist übrigens immer viel zu lang). Wie sieht der Arbeitsalltag für dich aus?

W. Forster: Von Gameplan-Büchern abgesehen mache ich beruflich fast nichts :-). Ab und an helfe ich bei einer Diplom- oder Magisterarbeit oder liefere einen Beitrag für andere Fachbücher oder -Magazine, halte einen Vortrag, berate Autoren und Verleger. Als Gesellschafter der Cybermedia-Verlags-gesellschaft greife ich Geschäftsführung und Redaktionsleitung unter die Arme.

cevi-aktuell: Wie kam die Idee alleine ein Buch über das Thema Joysticks zu machen? Die Idee, überhaupt so was zu machen, scheint ziemlich kurios.

W. Forster: Als wir „Joysticks“ machten, schien der Gedanke tatsächlich kurios. Ein Jahr später kamen die neuen Nintendo-Konsolen – und plötzlich sprach die ganze Welt nur noch von Game Controllern :-). Zur Motivation hinter dem Buch verweise ich auf das „Joysticks“-Vorwort (S.4), das darlegt wie wir auf das Thema kamen und vorgingen.

cevi-aktuell: Du legst sehr viel Wert auf Qualität der Bilder und auch auf ein gutes Preis/Leistungsverhältnis der Bücher. Das war mit Sicherheit nicht einfach, wie stehst du zu den Publikationen die in der letzten Zeit auf den Markt kommen?

W. Forster: Ich denke, der Gameplan-Ansatz ist völlig eigen und lässt sich nicht mit anderen deutschen Computer- und Videospiel-Fachbüchern vergleichen. Soweit ich weiß verzichten alle anderen Publikationen auf Farbe, exklusiver Fotografie, aber auch auf ordentliches Indices, Literaturverzeichnis, Tabellen, Grafiken ...

Einige der Publikationen, die in den letzten Monaten erschienen, wurden ursprünglich Gameplan zur Veröffentlichung angeboten. Letztendlich war jedoch kein Buch dabei, das über alle Qualitätsmerkmale verfügt, die ich für Gameplan-Bücher benötige. Wirklich herausragende Werke jenseits von Gameplan gibt's in Japan, soweit ich weiß aber nicht in deutscher Sprache.

cevi-aktuell: Deine Zusammenarbeit mit Boris Kretzinger wird ja bald „Blüten“ tragen, was kannst Du uns dazu sagen?

W. Forster: Mit Boris arbeite ich auf mehreren Ebenen zusammen. Redaktionell fertig ist unsere erweiterte deutsche Fassung des genialen Commodore-Buchs von Brian Bagnall, „On the Edge“, das Boris und ich übersetzten und redigierten und das Gameplan-Fotograf C. Boehm mit exklusiven Fotos – vom Original-KIM-Bausatz bis zur letzten Amiga-Fassung – ausstatteten. Es wird noch dieses Jahr, aber erst nach zwei anderen Gameplan-Büchern, in den Druck gehen.

cevi-aktuell: Was erwartet uns noch alles aus der Feder von Dir?

W. Forster: Im Druck befindet sich das bislang dickste Gameplan-Buch, ein Lexikon der Computer- und Videospielmacher. 400 Seiten die sich mit dem Aspekt beschäftigen, den die anderen Gameplan-Bücher vernachlässigten: Den Menschen, Teams und Firmen hinter den Spielen 1972 bis 2008.

cevi-aktuell: Zuletzt noch: Womit verbringst du deine Zeit: An der Konsole oder dem Computer?

Durch meine Arbeit bedingt am Computer. Gespielt wird auf Konsolen, auf einem Go-Brett oder einer Tischtennisplatte :-)

-cr

Wieder einmal war es soweit: es war DoReCo Time!

Entsprechend gespannt packte ich, wie immer in allerletzter Minute, mein Equipment in meinen Wagen. Schon witzig, die Ladung im Wagen ist jünger als der Wagen selbst (ein Kadett C).

Zu dieser DoReCo kam ich dann ausnahmsweise relativ pünktlich, sprich früh. Bender und HOL2001 hatten schon unsere Plätze reserviert und ich machte mich mit meinen Sachen breit.

Im Laufe des frühen Nachmittags füllte sich der Raum zusehends. Stand zu Beginn noch einsam die 55er Röhre von Andi auffällig auf einem der noch leeren Tische, war besagte Röhre später nicht mehr zu sehen. Es wurde rammelvoll! Ajax hatte wieder einen alten CBM 8032 inklusive Printer 3023 aufgebaut. Da hört man wenigstens noch, dass der Drucker arbeitet.... :) Daneben ein "Panasonic Sr. Partner" - einer von den ganz seltenen IBM-Clones, echt tragbar (Bauart wie ein SX64) inklusive zwei senkrecht (!) stehen-den 5 1/4" Laufwerken neben dem Monitor.

Donald war schon mittendrin (sprich der Lötkolben glühte schon), Cyberdyne fachsimpelte mit Dr. Zarkov über die erste 1541U, die da im Cevi vor ihnen werkelt. Im Laufe des Abends gab es im Übrigen in eben dieser Ecke ein Unglück, welches wir zwar ganz schnell vergessen sollten, geschweige denn drüber zu reden oder zu schreiben, aber irgendwie bleibt das doch im Gedächtnis hängen....nur soviel: beteiligt war ein großes Glas Cola neben einem geöffneten Laptop.... der Inhalt des Colaglases wurde geleert, allerdings verschwand er nicht in einem Magen....Gerüchten zufolge soll das Laptop sich aber von dem Anschlag erholt haben.

Der Doc rollte an, seinen Peugeot Partner natürlich voll mit Hardware. Hat jemand was anderes erwartet?

Was wir nicht ahnten, dieses Mal war die Atari-8Bit-Fraktion ganz stark vertreten. Wir bekamen zwei Eigenbauten zu sehen, die uns echt beeindruckten: erstmal einen Atari "1250 XLD", selbst gebaut von Beetle. Ein Nachbau des Prototypen 1450XLD, der nie in Produktion ging. Es handelt sich um einen Desktop-rechner, der locker einen Monitor trägt, mit zwei integrierten Laufwerken (3 1/2" + 5 1/4"). Ich muss zu meiner Schande gestehen, dass ich mich nie so recht mit der Materie Atari beschäftigt habe. Somit habe ich die technischen Daten nicht behalten - der geneigte Leser möge mir verzeihen. Dennoch - auch für Nichteingeweihte: wir staunten nicht schlecht, und wenn man mal im Netz nach "1250xld" googelt, sieht man



auch, dass dieser Rechner schon das eine oder andere „Ah!“, „Oh“ oder „Boah!“ hervorgerufen hat.

Ebenso gestaunt haben wir über den 1200XL (eine Rarität heute, da die Maschine wohl elendig floppte) und noch mehr über den Atari Laptop, ebenfalls ein Eigenbau. Unfassbar, zu was manche Leute fähig sind! Hut ab vor dieser Leistung!

Weiter beehten uns noch die Apple Lisa, ein Apple III, ein Acorn 7000, das "Beast" von Hucky (ein C64 im VC1020-Gehäuse mit integrierter 1541), ein Vectrex, diverse andere Konsolen, ein höchst seltener Nuon-Player, ein AmigaOne und ein MiniMig. Letzteren habe ich mir von boing4000 auch noch ausführlich zeigen lassen und wenn es die Haushaltskasse zulässt könnte ich da

wirklich schwach werden..... aber man geht ja auch noch mal irgendwann in Rente....

Ich empfehle übrigens an dieser Stelle die Homepage der DoReCo (www.doreco.de) - hier kann man sich die schönsten Stücke nochmals zu Gemüte führen.

Highlight (?) war dieses Mal eine Competition mit International Karate+, aus der Cash als strahlender Sieger hervorging. C64camper wurde Zweiter und Andi machte den Dritten, Beetle wurde Vierter (wer weiß – wenn IK+ auf einem Atair gelaufen wäre, dann....). Zum Gewinn gab es dann kleine Sachpreise sowie für die vier eine Commodore-Aktie mit Widmung vom DoReCo-Team. Die Competition wird sich sicher etablieren und wir werden auch versuchen, das Ganze noch zu verbessern. Aber als Premiere war es klasse, denn so was gehört einfach zu einer Veranstaltung wie dieser.

Als Überraschungsgast erschien uns dann ganz plötzlich DMC mit Frau. Die Freude war groß, schließlich hatte er ja aus gesundheitlichen Gründen nicht teilnehmen können. So konnten wir uns aber davon überzeugen, dass es ihn doch irgendwie zu uns gezogen hatte und ganz entgegen der Regel, war er diesmal "nackt", sprich ohne Equipment (aber dafür eben mit Frau) erschienen. Eine wirklich nette Überraschung.

Zum Ende hin spielten Bender, HOL2001 und Dr. Zarkov dann noch PacMan. Allerdings rief die Brettspielversion nicht wirklich Begeisterung hervor, das Pendant auf 8Bit rockt irgendwie mehr.... :) Wieder einmal muss ich feststellen, dass wir ein "richtig netter Haufen" sind. Die Zeit verging wie im Flug - aber das kennt man ja aus der Vergangenheit. Es wurden neue Kontakte geknüpft, Defektes funktioniert wieder, man ist um Erfahrungen reicher geworden.

-mb



DIGITAL TALK

Das Diskmag für alle **C64-Freaks** (und solche, die es noch werden wollen!) erscheint alle zwei Monate und bietet für jeden etwas!

Neuigkeiten, Tipps und Tricks, Interviews, Spieletests, aktuelle Spielereviews, Highscorewettbewerbe (wer ist der beste Spieler?) **Partyreports, Hardwarebasteleien, Leserbriefe, Laberecke** und vieles mehr finden sich im Magazin selbst. Daneben gibt es noch **Software wie Demos, Spiele, Werkzeuge usw.** neben dem Magazin zusätzlich auf der Diskette.

Mehr Infos und eine kostenlose Probeausgabe gibt es unter der Telefonnummer

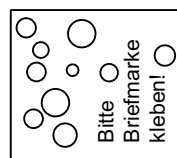
+49 - 511 - 6 768 750

Oder schreibe an die Adresse:

Marc Kayser
Wittekamp 9
D-30177 Hannover

E-Mail: DigitalTalk@web.de

C64 forever!



Marc Kayser
Wittekamp 9
D-30177 Hannover



Ich möchte

- ☐ eine kostenlose Probeausgabe von DIGITAL TALK!
- ☐ 3 Ausgaben DIGITAL TALK (7,50 Euro)
- ☐ 6 Ausgaben DIGITAL TALK (15 Euro)
- ☐ Die DIGITAL TALK CD für 20 Euro (inkl. Porto + Vorkasse)

Name: _____
Anschrift: _____

SHOTGATE & KONFLIKT

Interview mit Simon Quernhorst, dem Macher von Shotgate und Konflikt

cevi-aktuell: Simon, eigentlich ist Dein Schwerpunkt ja das Atari 2600. Sind das jetzt Deine ersten Programmierversuche auf dem C64 und wird die C64-Gemeinde zukünftig noch weitere Games erwarten dürfen?

S. Quernhorst: Eigentlich ist es genau andersherum: ich habe mit 65xx-Programmierung auf dem C64 angefangen, war in den 1990'er Jahren in einigen großen und bekannten Gruppen der Scene aktiv, habe programmiert und Parties besucht, z.B. auch bei THE PARTY 2000 den zweiten Platz bei C64-Grafik und den fünften Platz bei Wild-Demo belegt. 2001 habe ich dann irgendwie die Lust an der C64-Szene verloren und mich auf das Sammeln von Computer- und Videospiel-originalen verlegt. Da das Atari VCS einen ähnlichen Prozessor wie der C64 hat, kam mir dann irgendwann in den Sinn, ein neues Modulspiel für das VCS zu entwickeln. Dieses erschien dann 2002 als "Mental Kombat". Nach der positiven Resonanz und wegen der äußerst eingeschränkten Hardwaremöglichkeiten des VCS entschied ich mich, weitere Spiele und Demos für diese Konsole aus dem Jahr 1977 zu schreiben und so erschienen in den nächsten Jahren u.a. "A-VCS-tec Challenge" und "RasterFahndung". Zuletzt habe ich mit dem VCS-Demo "4K4U" bei der Breakpoint 2008 den sechsten Platz in der Wild-Compo belegt. Für den C64 stecke ich momentan im nächsten Projekt: ein neues Modul mit mehreren Mini-Spielen in jeweils ein oder zwei Kilobyte. Die ersten vier Mini-Spiele sind bereits fertig und sind Puzzelspiele oder scrollende Actionspiele für ein bis drei Spieler. Eine Website dazu wird es in Kürze geben.



cevi-aktuell: Du hast zuletzt im C64-Bereich mit Deinen Special-Editions der Metal-Warrior-Reihe Aufsehen erregt. Jetzt kommen mit SHOTGATE und KONFL1KT gleich zwei neue Spiele für den C64 in limitierter Auflage, und auch diesmal hast Du mit Lasse Öörni zusammengearbeitet. Vielleicht kannst Du unseren Lesern kurz verraten, wie es zu der Idee kam und wie sich die Zusammenarbeit mit Öörni gestaltet?

S. Quernhorst: Irgendwann erschien "Metal Warrior 4" und weil die limitierte Version von "Mental Kombat" so positiv aufgenommen wurde und ich die bisherigen Metal-Warrior-Teile alle sehr gut kannte, habe ich Lasse gefragt, ob ich nicht von seinen Spielen ebenfalls limitierte Sammlerversionen herstellen sollte. Dazu haben wir spezielle Diskimages hergestellt, große Boxen für Disketten besorgt und weil mir die Musik der vier Games besonders hervorzuheben schien, wurden auch schwarze Audio-CDs hergestellt. Die Auflagen von jeweils 30 Stück für "Metal Warrior Trilogy" und "Metal Warrior 4" waren recht schnell vergriffen und verteilten sich über die Welt.

Als ich nun SHOTGATE für den C64 programmierte, fragte ich bei Lasse nach, ob er Interesse hätte, Musik und Soundeffekte beizusteuern. Lasse war vom Spielinhalt angetan und hat deshalb sofort zugesagt. Als Vorgaben habe ich ihm lediglich den geplanten Ort des Players und der Daten und die maximale Größe genannt, weil SHOTGATE komplett in 4 Kilobyte passen sollte. Wir haben uns dann auf den konkreten Aufruf des Players geeinigt. Daraufhin habe ich eine Version des Spiels realisiert, die lediglich die Aufrufe aber noch nicht die Musik beinhaltete, habe sie Lasse geschickt und er hat seine Routinen zum Test einkopiert. Das klappt absolut problemlos und mit dem Ergebnis bin ich sehr zufrieden.

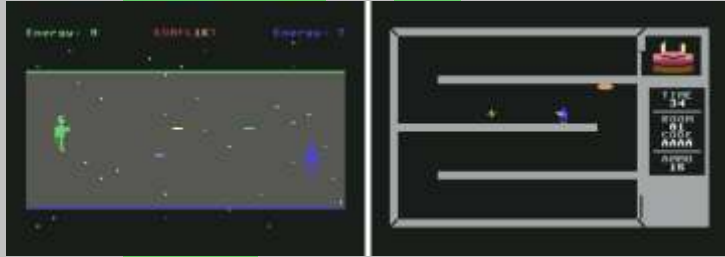
cevi-aktuell: SHOTGATE läßt recht klar erkennen, dass es sich an das Spiel "Portal" anlehnt. Was hat für Dich den Ausschlag gegeben, dieses Konzept auf dem C64 umzusetzen?

S. Quernhorst: Die Xbox360-Version hat mir auf Anhieb gefallen. Obwohl technisch ein Egoshooter, hat Valve ein hervorragendes Geschicklichkeitsspiel mit unglaublich witzigen Ideen und Monologen realisiert. Einziger Kritikpunkt ist für mich der geringe Umfang, denn die enthaltenen Level hat man recht schnell durchgespielt. Da es auch bereits eine Flash-Version des Spiels in 2D gab, fand ich, dass die Zeit reif für eine C64-Version in möglichst wenig Speicherplatz sei.

cevi-aktuell: KONFL1KT wirkt dagegen wie ein herkömmliches Shootout, wie wir es von einigen Atari-Games kennen. Was macht dieses Spiel besonders?

S. Quernhorst: KONFL1KT wurde für den Mini-Spiele-Wettbewerb auf <http://www.minigamecomp.org.uk/> programmiert. Es sollte ein möglichst spannendes Duell in einem Kilobyte (1024 Bytes) werden. Die Spieler können nicht nur ihre Sprites steuern, sondern jeder Spiele bewegt auch eine der beiden Spielfeldbegrenzungen hoch und runter. Dies bietet die taktische Möglichkeit, das Spielfeld enger zu machen und dadurch auch indirekt das andere Spielersprite zu bewegen. Auf

diese Weise kann man den Gegner in die Schüsse schieben. Später habe ich im selben Wettbewerb übrigens auch noch "Elimin8!" eingereicht, ein Shooter mit scrollender Levelgrafik - ebenfalls in einem Kilobyte. Momentan findet die Votingphase des Wettbewerbs statt und ich bin gespannt, wie meine beiden Spiele abschneiden werden.



cevi-aktuell: Beide Spiele zusammen gibt es in begrenzter Auflage (20 Stück) als Modul, was sie vor allem für C64GS-Besitzer interessant macht. Wie bist Du auf diese Idee gekommen und gibt es schon Vorbestellungen?

S. Quernhorst: Das seltene C64GS (Game System) ist für mich als Sammler besonders interessant. Die dafür zwischen 1990 und 1992 erschienen Module von Ocean, System 3, Domark, Silverrock, Dinamic und Disc Company sind mir persönlich die wichtigsten C64-

Originalspiele. Bei der Programmierung muss man ja auch eigentlich nur beachten, dass die Spiele für das GS einfach ohne Tastatur auskommen müssen. Deshalb ist die Passworteingabe von SHOTGATE mit dem Joystick steuerbar. Kleine Anmerkung am Rande: nicht alle Module für das C64GS lassen sich überhaupt auf dieser Konsole starten. Das Modul "Terminator 2" enthält zwar den Aufdruck "C64GS", benötigt zum Start aber den Druck einer Taste - die das GS nun einmal nicht hat. ;) Momentan sind noch sieben Module von SHOTGATE+ KONFL1KT erhältlich, die anderen haben bereits Abnehmer gefunden.

cevi-aktuell: Ist für die bundesrepublikanischen C64-Freunde auch ein Vertrieb der Disk-Version über z.B. Protovision geplant?

S. Quernhorst: Nein. Ich biete den Versand über meine kleine Website <http://www.quernhorst.de/atari/> an. Es hat zwar Gespräche mit einem kleinen Computer-versandhandel gegeben, aber da es für mich nur ein Hobby ist und mir der direkte Kontakt zu den Interessenten wichtig ist, möchte ich es weiterhin zentral steuern. Die unlimitierten Versionen meiner Atari-Spiele sind jedoch auch über <http://www.atariage.com/> zu beziehen. **-bk**

Die alten Zicken aus dem Bastelkeller



Man merke: Head Banging gibt es nicht nur beim Formatieren

Commodore 65 – Eine Illusion

Was wäre, wenn? Wenn es heute, zum aktuellen Zeitpunkt, einen C64-Nachfolger geben würde? Wie müsste er heute aussehen? Marc Becker spielt diese Theorie einmal durch.

Ich bin ein begeisterter Commodore-Fan. Mit viel zu wenig Zeit für mein Hobby. Der C64 war immer mein Liebling, und jetzt überlege ich ernsthaft, meine Amiga-Sachen loszuwerden, da ich mit Amiga GAR nichts mehr mache. Wenn, dann Cevi. Irgendwann also stieß ich dann im Netz auf eine C65-Seite. Der Rechner war mir bis zu diesem Tag völlig unbekannt. Aber ich war sofort begeistert. DAS wäre ein würdiger Cevi-Nachfolger gewesen.

Natürlich bleibt es dahingestellt, ob ich diesen Rechner „damals“ gekauft hätte. Der A500 war auch bei mir, wie bei so vielen, der legitime Nachfolger des Cevi. Dennoch möchte ich gerne mal hier philosophieren, was ich in der heutigen Zeit von einem C65 erwarten würde.

Zuerst muss sich die Frage gestellt werden: was wäre der „Durchschnitts-Retro-(Cevi)-Fan“ bereit, in dieses Gerät zu investieren? Wenn dieses Gerät mich anspricht (was es dazu bedarf, siehe unten!) wäre ich durchaus bereit, 200 Euro locker zu machen.

Optik

Erst einmal müsste das sich das Design so nah wie nur irgend möglich am original C65 orientieren, wobei ich allerdings das Diskettenlaufwerk auf der rechten Seite positionieren würde. Dadurch besteht die Möglichkeit, einen Ziffernblock im Gehäuse mit unterzubringen. Ich glaube, den „Bedarf“ dieses Blocks wird niemand ernsthaft anzweifeln. Auch fände ich es nicht schlimm, wenn der C65 durch das Umdesignen „etwas“ größer wird, als sein Prototyp-„Vorgänger“. Der A500 war im Verhältnis zum Cevi auch größer.

Hardware

Der Neue sollte das an Bord haben, was heute überhaupt schon im Cevi-Bereich Standard ist. Diese aktuelle Hardware sollte sich nicht nur im C64-Kompatibilitätsmodus nutzen lassen; Das Gerät muss die 154U integriert haben. Ich bin der Meinung, es reicht NICHT, dass die Leute sich eine 1541U zusätzlich kaufen KÖNNEN, um dann was damit zu machen. Ein Slot an der Rückseite mit der Beschriftung „SD-Card“ wäre nicht nur absolut praktisch, sondern auch zeitgemäß. Die 1541U muss sich natürlich entsprechend von außen per Kippschalter abschalten lassen.

Hierbei kommt natürlich sofort der nächste Gedanke: vom OS Daten direkt auf die Karte (wie auf HD) schreiben zu können wäre ideal. Mir ist bewusst, dass auch das erstmal programmiert werden muss, aber diese Überlegungen lasse ich jetzt erstmal außen vor.

Man kann sicher darüber streiten, ob solche Goodies wie das MP3@64 mit Einzug in das Gerät halten sollten. Ich finde, schon. Damit wird der C65 „gesellschaftsfähig“. Denn auch, wenn das niemals ein Gerät für den Massenmarkt würde – MP3-Fähigkeit hat heutzutage jeder noch so billige CD-Spieler. Das MP3@64 ist regelmäßiger Gast auf der DoReCo – einfach geil!

Mit dem RetroReplay habe ich persönlich noch keine Erfahrungen. Da bei mir ein AR6 werkelt, was auch alles das tut, was es soll. Wenn es kostentechnisch machbar ist, dann wäre ich dafür. Sonst müsste man ja doch wieder sehen, dass man so was gebraucht bekommt, bzw. ein RR neu kaufen. Lieber gleich mit an Bord.

Ach ja, bevor ich es vergesse: die C65-Tastatur gehört „genormt“ zumindest ansatzweise.... CTRL-Taste an die Stelle von ESC, ESC an Stelle von RUN/STOP, RUN/STOP an Stelle von CTRL. Und die Tasten bitte so flach wie beim C128.

Datenspeicher

Eine 5 1/4"-Floppy unterzubringen sähe sicher lustig aus – aber mehr auch nicht! Eine 1581 an dieser Stelle, die man auch entsprechend vom OS fehlerfrei ansprechen kann, käme schon eher in Frage. Oder lässt man das mit dem internen Laufwerk ganz sein? Wäre mir auch recht, eine Festplatte käme mir genauso gelegen. Überflüssig zu erwähnen, dass man in jeden Fall extern noch alle 15x1-Laufwerke anschließen können muss. Wie soll man sonst ungepatchte Nachladerspiele mit eigenem Speeder problemlos laufen lassen....und DER Anspruch besteht natürlich sowieso an einen C64-Nachfolger! Den Job erledigt eine 1541U natürlich genau so gut, aber für einen „echten“ Nachfolger braucht es natürlich auch die Möglichkeit eine „echte“ 15x1 anzuschließen.

Netzwerkfähigkeit

Das MMC reicht mir für den Datentransfer, auch Internet über einen Server mit dem Cevi halte ich für überflüssig. Das fällt in die Kategorie „TOLL!“, aber einen Nutzen sehe ich darin nicht. Ist auch, wie ich finde, für einen neuen C65 nicht vonnöten. Wer DAS braucht, soll bitte den Umweg über den Modulport (oder was auch immer es da gibt/geben wird) nehmen. SO modern bräuchte der Neue nicht zu werden.

Grafik/Sound

256+ Farben und Stereo-SID wären schon ein Muss. Wieder muss hier gesagt werden (auch wenn es beim Äußern meiner Meinung eigentlich nicht nötig ist, ich weiß ich wiederhole mich!), dass diese neuen Features -auch das ist bekannt- keinen Sinn haben, wenn das Gerät bei der Vorstellung nicht eine Präsentation dieser welchen geben würde. Die neuen Fähigkeiten müssten schon bei der Vorstellung präsent sein. Der Interessierte muss sie sehen und konsumieren können.

Ich kann mich da nicht festlegen, WAS genau der C65 an Grafikauflösung beherrschen „können müsste“. Schließlich bleibt es ein 8-Bitter. ODER?? Eine Gratwanderung zwischen vollständiger Kompatibilität zum C64 und den neuen Fähigkeiten. Lieber ist mir da, wenn der C65 „etwas weniger“ kann, dafür aber von den Leuten, die es drauf haben, entsprechend ausgereizt wird, als dass ich wieder (übertrieben ausgedrückt) „nur“ einen PC-ähnlichen Computer vor mir habe, der mir als Cevi-Modus den Vice startet (nichts gegen Vice ;).

Game-Input

Speedlink produziert dankenswerterweise wieder einen „echten“ CompetitionPro. Somit reichen zwei Standard-Joystickports. Toll wäre natürlich ein integrierter Vierspieleradapter. Müsste aber nicht sein – den kann man nachkaufen....

Ausgabegeräte

Ich würde auch gerne was drucken wollen...ein nicht ganz so unwichtiger Punkt, wie es erst mal scheint. Auch hier eine Gratwanderung: MUSS man, wenn man so ein Gerät heute bauen würde, AKTUELLE Tintenstrahler unterstützen? NEIN, muss man nicht.

Drucker, die am Cevi ihren Dienst tun, gibt es gebraucht noch wie Sand am Meer – und die wenigsten Leute werden den Anspruch haben, drucken zu wollen. Insofern wäre es für mich vertane Zeit und Mühe, dem Neuen Unterstützung für aktuelle Drucker mit auf den Weg geben zu wollen. Tut nicht Not.

Operating System

Schön wäre, wenn der neue C65 das drin hat, was der Prototyp auch schon hatte – Basic V10 und den Monitor. Aber dieses bedarf wahrscheinlich ebenfalls keiner Erwähnung. Ein GO128 (mit entsprechendem Resultat) wäre DER Brüller...

Video-Out

Nun zum Videoausgang. Ein Standardmonitorausgang wie am Cevi, bzw. RGB, ist Pflicht, ein HF-Modulator in der heutigen Zeit obsolet.

Ein VGA-Ausgang wäre natürlich perfekt, aber wahrscheinlich mit zu viel Aufwand verbunden!(?) Das laufende Projekt (s. Forum64 „Neuer VGA-Adapter in Arbeit!“) kommt ja auch nicht wirklich vorwärts – wobei ich die Gründe nicht kenne. Wäre das kostentechnisch drin – dann bitte. Denn DANN könnten sich alle Leute den C65 mit auf den Schreibtisch stellen und ihn direkt an einen Flachbildschirm anschließen – perfekt!



Fakt ist natürlich, dass all diese Wünsche sich kaum so realisieren lassen. Da die alten Produktionsstraßen für die Chips nicht mehr vorhanden sind (oder doch?), muss alles auf moderner Technik aufgebaut werden. Aber davon weiß ich zu wenig.... andererseits – wenn man sich dann anschaut, was heute mit moderner für alte Technik bereits realisiert worden ist – RR, MMC, 1541U, Minimig um nur ein paar zu nennen – was ist eigentlich noch wirklich unmöglich?

Wunschdenken, Irrsinn, Utopie – oder Machbares??

In meinen Augen wäre all das in der heutigen Zeit machbar.

Schade nur, dass es keinen Markt mehr dafür gibt. Längst hat Bill Gates mit Windows einen Standard geschaffen, neben dem kaum Platz für anderes ist. Sicher, da ist das Lager der Apple-Anhänger, die seit Jahren treu bei ihrer Marke bleiben. Leider – unbestritten – ist der Mac aber als echte Alternative zu einem günstigen Windows-PC zu teuer.

Dann sind da die Linuxer. Eine (im Verhältnis gesehen) kleine Minderheit an Usern (habe ich da was von fünf Millionen weltweit gehört?), die langsam aber sicher gegen Onkel Bill aufbegehren. Linux findet Immer mehr Anhänger (mich eingeschlossen). Der Ansatz ist gut (alle Software ist frei) und wie es durchgeführt wird perfekt (ständig up to date über das Internet – taucht irgendwo eine Sicherheitslücke auf dauert es kaum mehr als ein paar Tage und jedes betroffene Linux hat seine Updates). Linux ist somit in meinen Augen der noch chancenreichste Kandidat, endlich ein echtes Gegengewicht gegen Microsoft bilden zu können.

Ich denke, mein Standpunkt hier ist klar. Das Ziel sollte am ehesten sein, die noch aktiven Leute der „Szene“ zum Kauf dieses Gerätes zu bewegen (die beim Aufbauen und Einschalten gleich wissen was sie tun!), als Hans und Gabriele Mustermann, die sich im Medienmarkt oder Jupiter Hansa aus Langeweile irgendwas kaufen. Somit sollten sich die neuen Fähigkeiten „im Rahmen“ dessen bewegen, was damals aktuell war – plus etwas mehr.

Fazit

Ein „Heim-“Computer ist heute nicht mehr an den Mann zu bringen. Zu klein wäre der Markt derer, die bereit wären, für das Gebotene so viel zu bezahlen, dass sich eine Produktion lohnen würde. Letzten Endes ist fast alles Neuentwickelte eine Frage des Geldes und des Geldverdienens.

Aber so ist das dem Wunschdenken... es könnte ja klappen... wenn das Wörtchen „wenn“ nicht wär....

In diesem Sinne hänge ich weiter meinen Wünschen nach – in meinen regelmäßig wiederkehrenden Tagträumen..... :-)

-mb

64JPX - Der Joyport-Expander

Interessante Neuigkeiten für alle C64- und Atari-Fans: die Zeiten des tumben Feuerknopfdrückens könnten bald vorbei sein: dank Nick Coplins 64JPX-Expanders kann man nun 3- oder 6-Knopf Pads oder Joysticks an den C64 anschließen und jeder einzelnen Taste eine Funktion zuweisen! Dazu wird das Interface einfach auf den betreffenden Joyport gesteckt (es passen auch knapp zwei nebeneinander) und schon kann's losgehen! Zwei Status-LEDs geben Aufschluss über die Funktion: rot für an, grün für den Modus. Für ein übliches Sega-Megadrive-Pad stehen damit vier Programmierungen zur Verfügung:

- default: A= fire, B= rapid fire1, C= rapid fire2
- racing: A= fire, B =up, C= down
- waddle: A= fire, B= waddle, C= waddle2
- creep: A= fire, B= creep left, C= creep right

Zusätzlich wird der Port durch eine Diode dafür geschützt, dass der CIA durch den Anschluss des Sega-Controllers Schaden nehmen könnte. Mit einem zusätzlichen, jedoch noch im Versuchsstadium befindlichen Adapter können künftig auch PC-Joysticks an den C64 angeschlossen und programmiert werden. Ein SNES-Adapter ist ebenfalls in Arbeit.

Joystick. Zudem fand ich das Gameplay mit Knöpfen für Zusatzfunktionen interessanter. Von da an wuchs die Idee. Ich wollte dafür eine hardware- und keine softwareseitige Lösung, bei der die Spiele modifiziert werden müssten. Ich wollte einen "intelligenten" Chip, der die Übersetzungen und Modi regelte. Ich benutze meinen Prototyp jetzt seit einer Weile, und er brachte eine Menge Spaß bei Spielen, die ich vorher für zu schwer hielt.



cevi-aktuell: Wie kann das Sega-Pad den C64 beschädigen, wenn man es direkt an den Controlport anschließt?

Nick: Das ist ein wenig kompliziert, aber ich will versuchen das zu erklären. Die Software erkennt low/high, 0/1. Die Hardware aber ist ein wenig anders. Das Low-Signal ist pull, das High-Signal ist Push. C64-Joysticks haben kein Push, sie "lassen los", was das gleiche Ergebnis zur Folge hat. Die Sega-Pads wissen nicht, wie man "loslässt", sie heben die Spannung an, was zu einer Inkompatibilität zwischen der Technologie im Innern des Sega-Pads (TTL) und der im C64 (MOS) hervorruft. Es kommt hinzu, dass die C64-Ports Teil der Tastatur-Matrix sind, und damit Input wie Output sein können (darum kann man auch mit dem Joystick in Port 1 "schreiben"). Und schließlich sollten die 5V beim Sega-Pad an Pin5 anliegen, und nicht an Pin7 wie beim Commodore-Port.

cevi-aktuell: Da ist eine Art von Jumper-Stecker auf der linken Seite der Platine - wenn der Knopf zum Umschalten der Modi ist, wozu dann der Jumper?

Nick: Der Jumper und der Knopf sind für das Debugging während der Entwicklung. Der Jumper ist ein Diagnose-Port, der mir zum Beispiel sagt, was die Register des Mikroprozessors machen. Die Finale Version wird diese nicht haben - der Start-Knopf auf dem Sega-Pad wird für das Wechseln der Modi verwendet, und der Mikroprozessor wird automatisch erkennen welche Art von Controller angeschlossen ist.



Boris Kretzinger führte ein kurzes Interview mit dem 64JPX-Entwickler Nick Coplin.

cevi-aktuell: Wie kamst Du auf die Idee, ein Interface für Sega-Pads zu bauen?

Nick: Der Gedanke kam mir vor einigen Jahren. Ich spielte an anderen Spielsystemen und gewöhnte mich an das Joypad, das ich schließlich lieber mochte als den

cevi-aktuell: Wie erkennt man, in welchem Modus man sich gerade befindet?

Nick: Gute Frage. Ursprünglich blinkte die Status-LED: einmal für Modus 1, zweimal für Modus 2 usw. Das Problem war, dass man sterben konnte wenn man den Modus während des Spiel wechselte, weil es dann eine Pause gab. Ich musste dieses Feature also entfernen. Unglücklicher Weise habe ich alle I/O-Pins des Mikroprozessors verwendet, so dass das Einfügen von weiteren LEDs nicht möglich ist. Einen größer Prozessor würde wiederum die Kosten steigen lassen, was ich für ungerechtfertigt halte.

cevi-aktuell: Was wird das Interface denn ungefähr kosten - einschließlich Versandkosten nach Europa?

Nick: Die Kosten hängen von der Auflage und den Features ab, z.B. ob die User ein Gehäuse haben wollen. Den Großteil der Kosten machen Platine und Prozessor aus. Wenn 64JPX populär wird, schätze ich dass es etwa 15 US-\$ kosten würde. Die Versandkosten betragen 4 US-\$ (bis 4 Interfaces).



Info-Box:

Mein Name ist Nick Coplin, ich bin 40 Jahre alt und lebe in Australien. Ich benutze meinen C64 seit 1985, und habe mich schon immer für Software und Elektronik interessiert, bestreite damit aber nicht meinen Lebensunterhalt. 64HDD wurde 1999 als Freeware veröffentlicht, um den C64 mit dem PC zu verbinden und letzteren als Festplatte zu benutzen. Seitdem habe ich viele andere Soft- und Hardwareprojekte auf meiner Webseite www.64hdd.com veröffentlicht.

-bk



cevi-aktuell: Wird das Interface für PC-Joysticks das 64JPX voraussetzen?

Nick: Ja, 64JPX übernimmt die Signalkonversion und sendet diese an den C64 - es liefert das "Gehirn". Das PC-Adapterboard wird ohne Prozessor auskommen und folglich recht günstig sein.

cevi-aktuell: Ab wann werden 64JPX und das PC-Joystickinterface denn erhältlich sein?

Nick: Das hängt vom Feedback ab. Ich möchte beide im September 2008 veröffentlichen. Das hängt aber von der Nachfrage ab, um die Mindestmenge für die Platinenproduktion und die sonstigen Teile zu erreichen.

Die besten Sprüche aus dem

FORUM-64

OSSI64: "Spannungsabfälle werden jetzt auch gesammelt und recycled, dass sind die roten Tonnen ..."

wfking: "Rauchen vergilbt ihre wertvollen Commodore-Computer!"

Frauen und Computer

Retro-Computer ist Männersache. Wer so denkt, wird spätestens seit unserer Serie eines Besseren belehrt. Auch diesmal erhielten wir wieder ein Interview einer Vertreterin des schöneren Geschlechts.

Miriam: Also ich heiße Miriam, wohne in Südbaden, bin 28 Jahre alt und studiere Diplom Kirchenmusik, wo ich jetzt dann ins siebte Semester komme und so langsam der "Endspurt" ansteht.



cevi-aktuell: Du interessierst Dich für klassische Computer. Welche Geräte hast Du?

Miriam: Ich habe in erster Linie Amigas zuhause stehen. Das wären zum einen quasi als "Flaggschiff" einen Amiga 2000 im Microniktower mit Blizzard 2060 mit 128MB Ram, Cybervision 64/3D Grafikkarte, Ariadne II Netzwerkkarte, Buddha IDE-Controller, Prelude Soundkarte und eine Algor Pro USB-Karte und OS 3.9.

Dann einen Amiga 500, ebenfalls im Microniktower mit ebenfalls einer Blizzard 2060 und OS 3.9, dann nochmal ein Amiga 500, in einem PC-Bigtowerumbau mit einer Ematrix 530 und OS 3.1. Ein Amiga 2000 mit einer Commodore 2630-Turbokarte und OS 3.1. ein Standard Amiga 2000 mit OS 2.1, ein Amiga 2000-A mit PC-Brückenkarte und A2090 und OS 1.2. Zwei Amiga 1200 mit jeweils einer Blizzard 1230IV Turbokarte und OS 3.9. Zwei Amiga 1000, davon einer mit Golem Rambox (2MB) und Sidecar. Ein Amiga 500 plus mit MTec 68020i und OS 3.1 und ein Amiga 500 mit Blizzard Turbo Memory Board und OS 2.1-. Nicht zu vergessen mein "Ur"-Amiga 500, dann zwei weitere Standard-Amiga 500 und noch zwei Amiga 500 in OVP und versiegelt, quasi für die Nachwelt.

Dazu kommen dann noch in meiner 8-Bitter-Sammlung: 2 C128DCR, 5 C64 (davon einer in OVP und ein C64g), ein C116, leider ohne weiteres Zubehör, ein Vc20 und eine Floppy 1581.

Das war´s eigentlich schon ;-). Was ich mir irgendwann noch anschaffen möchte, ist ein Commodore PET 2001.

cevi-aktuell: Wow! Das ist mal eine Sammlung! Wann hast Du Interesse an Commodore-Rechnern bekommen und wie hielt es sich damit im Laufe der Jahre?

Miriam: Das fing in meiner Kindheit an. Doch der allererste Computer, den ich in meinem Leben zu Gesicht bekam, war ein C64. Ein Kumpel von meinem Bruder hatte so einen, und der nahm mich ab und zu mal zum zocken mit, was jedesmal ein Abenteuer war, einen C64 mit Datasette und Grünmonitor in Aktion zu erleben! Mein Bruder hat dann meine Eltern lange genervt, daß er auch unbedingt einen Computer braucht (ich war damals zum einen noch zu jung und zum anderen brauchen Mädchen ja keinen Computer, grrrrrrrr!). Er hatte dann schon einen C128 im Auge, als er glücklicherweise im Sommer 1987 in einem Kaufhaus einen Amiga mit Defender of the Crown gesehen hatte, das gab dann den Ausschlag für den Amiga 500.

Dieser kam, nach längeren Überredungskünsten, dann im Oktober 1987 ins Haus, den Tag werd ich sicher nie vergessen. Amiga 500 mit Kickstart 1.2, Board-Rev. 3, 512 kB Ram und Farbmonitor 1081. Alles zusammen hat damals stolze 2000 DM gekostet.

Das erste, was ich vom Amiga sah, war die Workbench mit einem Basicdemo, wo eine Orgel von J.S.Bach "Wohl mir, daß ich Jesum habe", abgespielt hat. Ob ich wohl deswegen heute Orgel studiere? Wer weiß. Die ersten beiden Spiele, die wir hatten, waren Marble Madness und Mission Elevator, nur hatten wir dummerweise noch keinen Joystick, d.h. wir konnten immer nur den Anfang anschauen.... In der folgenden Zeit hatte mein Bruder zum Glück immer sehr viel Nachmittagsschule, was heißt, daß ich (natürlich heimlich...) die ganze Zeit davor saß, natürlich hab ich nie vergessen, den Stuhl hinterher passend wieder in die vorhandenen Abdrücke im Teppich zu stellen...

Die Jahre gingen ins Land und alles, was dem kleinen Amiga mal spendiert wurde, waren die obligatorische Speichererweiterung auf 1 MB und ein zweites Laufwerk. Sonst blieb alles beim alten. Ende 1992/Anfang 1993 war meinem Bruder das dann alles zu "lahm" und er kaufte sich einen "sauschnellen" 486er (für ein Schweinegeld). Dafür wanderte der Amiga dann endlich in mein Zimmer.

Commodore ging pleite und im Laufe der Zeit bin ich dann als einziger Amiga-User in meinem Freundeskreis übrig geblieben. Als ich mit meiner Ausbildung begonnen hatte und endlich Geld verdiente, hatte ich dann eigentlich vor, mir einen Amiga 1200 anzuschaffen. Ich hatte auch schon einige Anzeigen in Amigazeitschriften bunt gemalt, zögerte aber immer noch vor dem letzten Schritt. Im Vergleich zu meinem alten, einfachen 500er klang jetzt alles so kompliziert; IDE-Controller, SCSI-Festplatten, PCMCIA-Slot und was in aller Welt ist eine Turbokarte??? Heute weiß ich das natürlich ;-).

Frauen und Computer

Nun, es war halt dann auch niemand mehr für Fragen da in meiner Umgebung, meine Stamm-Amiga-Zeitschrift „Amiga Games“ gab 's mittlerweile auch schon nicht mehr und so machte ich, im Nachhinein gesehen, einen großen Fehler: anstatt zum Beispiel bei Vesalia anzurufen und mich beraten zu lassen, ließ ich mich von meinem Bruder überreden, einen PC mit allen Schikanen zu kaufen. Das hieß 1997 ein Pentium I, 133 MHz mit allem drum und dran für 4.500 DM!!! Dafür hätte ich auch einen fetten Amiga 4000 bekommen...

Naja, damals hab ich es nicht gleich bereut, denn da meine Hauptbeschäftigung am Computer zocken war, war ich am Anfang von den Spielen und der tollen Grafik rundherum begeistert. Der kleine Amiga war schnell vergessen und verschwand samt Monitor und allen Disketten usw. im Schrank. Doch nicht lange: war ich es von meinem 500er gewohnt, dass die Spiele sich im Großen und Ganzen nach den Ressourcen der vorhandenen Rechner orientierten, war es jetzt umgekehrt und ich war andauernd am aufrüsten, damit die aktuellen Spiele liefen. Das hat mich schon nach kurzer Zeit angekäst und der Amiga wurde immer öfters wieder rausgeholt. So 1999 gehörte ich dann auch zur wachsenden Zahl der Internet-User und nach einiger Zeit kam ich auch mal auf die Idee, in die Suchmaschine das Wort "Amiga" einzugeben. Und was entdeckte ich: eine aktive Community, Hilfe-Foren, wo man sich informieren konnte und auch Ebay, wo Hardwarekauf nun überhaupt kein Problem mehr war. Ich war sofort Feuer und Flamme und kaufte mir (sehr billig) einen zweiten Amiga 500 (meiner war mir viel zu heilig, als daß ich daran rumgeschraubt hätte). Der wurde dann auch gleich aufgerüstet, kurz darauf kam dann der erste Amiga 1200 dazu, mit dem ich dann online ging. Als der Amiga 2000 dann Einzug hielt und aufgerüstet war, wurde dieser mein Hauptrechner und ich verkaufte meinen PC. Als Hauptrechner wurde der Amiga 2000 dann schließlich entlastet mit dem Kauf eines Micro-AmigaOne's, auf dem im Übrigen auch gerade dieser Text entsteht.

cevi-aktuell: Hast Du irgendwelche besonderen Erlebnisse mit einem Amiga gehabt?

Miriam: Oh ja! Kurz bevor mein Bruder seinen 486er kaufte, spielte ich mal Formula One Grand Prix von Microprose; und als der Screen kam mit "Bitte warten - Spiel wird geladen" meinte er nur so abfällig zu mir: "Sowas wirst Du am PC NIE sehen, der ist so schnell, da gehts "zack" und das Spiel ist geladen!" Das hatte mich etwas beunruhigt, war mein Amiga wirklich so schlecht? Der PC kam ins Haus, mein Bruder startete sein frisch gekauftes Formula One Grand Prix von Microprose, und was kriegte ich zu sehen: "Bitte warten - Spiel wird geladen". Da war ich dann wieder beruhigt ;-)

cevi-aktuell: Wie aktiv bist Du aktuell mit Deinen Rechnern?

Miriam: Ich nutze meine beiden "großen" Amigas (A2000 und µA1) fürs Internet, Grafikbearbeitung, MP3s, CDs brennen etc. Neuere Spiele für Grafikkarten besitze ich zwar, aber um ehrlich zu sein, spiele ich am liebsten die alten Klassiker, und diese dann auch am Amiga 500 bzw. 1000.

cevi-aktuell: Und welche Spiele spielst Du am liebsten an dem Rechner?

Miriam: Oh, da gibts sehr viele! Zum einen die allerersten, die ich zu Gesicht bekommen hab: Defender of the Crown, Marble Madness, Mission Elevator. Dann bin ich ein großer Fan von Adventures wie Monkey Island 1 und 2, Indiana Jones 3 und 4, Flight of the Amazon Queen, Zak McKracken etc. Dann spiel ich noch sehr gerne Pirates, Wings, Die Siedler, Sim City, Colonization, Patrizier, Dune II, Railroad Tycoon. Ab und zu darfs auch ein Autorennen sein, da fällt die Wahl dann meistens auf Lotus Turbo Challenge II oder Super Cars II. Wenn ich mich sportlich mit dem Joystick betätigen möchte, dann läuft Winter Games, World Games, Sensible Soccer, Great Courts II und Superstar Ice Hockey. Und wenns mir nach was "Handfestem" ist, dann wird Barbarian herausgekratzt oder IK+; wenn der Amiga 1200 grade angeschlossen ist, läuft auch mal Doom ;-). Sonst mag ich zwischendurch auch Jump and Runs wie Fire and Ice oder Titus the Fox.

cevi-aktuell: Laut Deiner Aussage bist Du nicht oft im Forum64. Wo finden wir Dich sonst?

Miriam: Richtig, im Forum 64 bin ich meist nur stiller Mitleser, da die meisten Fragen, die mir zum Thema C64 einfallen, alle schon mal gestellt wurden ;-). Ich bin sonst im Forum A1k.org zu finden.

-fe



Rechner-Reinigung

Fast jeder kennt das: Man kommt günstig an einen Rechner - aber die Optik lässt stark zu wünschen übrig. Wie solche Rechner in diesen katastrophalen bis ekligen Zustand kommen, wollen wir an dieser Stelle nicht erörtern. Aber zum Glück gibt es engagierte Technikfans, die sich dieser Sache annehmen.

Hallo C64 Fans (und natürlich auch ein Hallo an alle anderen)! Ich heiße Franz (znarF) Buchecker, bin 36 Jahre alt und dem C64 seit ca. 1985 verfallen. Ich will Euch hier einen kleinen Überblick über meine Erfahrungen mit dem Bleichen und Restaurieren von Rechnern (hier C64) geben, zum wegwerfen oder ausschachten ist mir (fast) jeder zu schade.



Folgende Dinge verwende ich zum reinigen und bleichen:

Hinten, von links nach rechts: Wasserstoffperoxid (Apotheke), Gartenmöbelreinigungsspray (Baumax), Kunststoffreiniger (Hornbach), Screen99 (Conrad), Ammoniak (Apotheke)

Mitte, von links nach rechts: Schimmel-Entferner (Drogerie), Kontakt 60 (Conrad), Rostlöser (Hornbach), Aceton (Hornbach), Druckluftspray (Assmann), Danklorix (Drogerie)

Vorne, von links nach rechts: Cillit Bang (Drogerie), Vanish Oxy (Drogerie), Silikonspray (Hornbach)

Als erstes „zerlege“ ich den Rechner in seine Bestandteile. Beim Abziehen der Tastenkappen bitte aufpassen, dass der Tastenstift nicht abbricht! Ansonsten empfiehlt es sich immer einige kleine Schälchen für die Schrauben bereit zu halten.



Ganz wichtig! Für Arbeiten mit den oben genannten Mitteln immer Schutzhandschuhe und Brille verwenden!

Die Stöpsel, die Tastenkappen und die Federn kommen in ein Reinigungsbad, welches alles, was noch leben sollte, vernichtet. Außerdem löst sich mit dieser Behandlung schon mal der größte Schmutz. Nach ca. 10 Minuten Einwirkzeit werden alle Teile mit Wasser gespült und anschließend getrocknet.

Ich kauf mir eigentlich immer eine 30%ige H₂O₂ Lösung aus der Apotheke, die kostet momentan € 10,- pro Liter. Das ganze verdünne ich dann zur Hälfte mit Wasser und erhalte somit eine ca. 15%ige Lösung. Mit Ammoniak als Zugabe habe ich es auch schon probiert, meiner Meinung nach solltet Ihr die Finger davon lassen. Das Zeug stinkt widerlich und ist somit für den heimischen Gebrauch nicht zu empfehlen. Einfach die Box mit dem H₂O₂ ein bis zwei Tage in die Sonne stellen (natürlich vor Kind und Tier geschützt, wichtig!!).



Nach einer gründlichen Spülung mit Wasser lege ich mir die Tasten schon in richtiger Reihenfolge auf einen alten Deckel von einem Schuhkarton (Not macht bekanntlich erfinderisch) und sprühe sie mir Silikonspray ein. Sind die Tasten nicht wieder schön geworden? Die Tasten lasse ich dann immer 1 Tag „ruhen“, damit sich der Kunststoff wieder erholen kann.

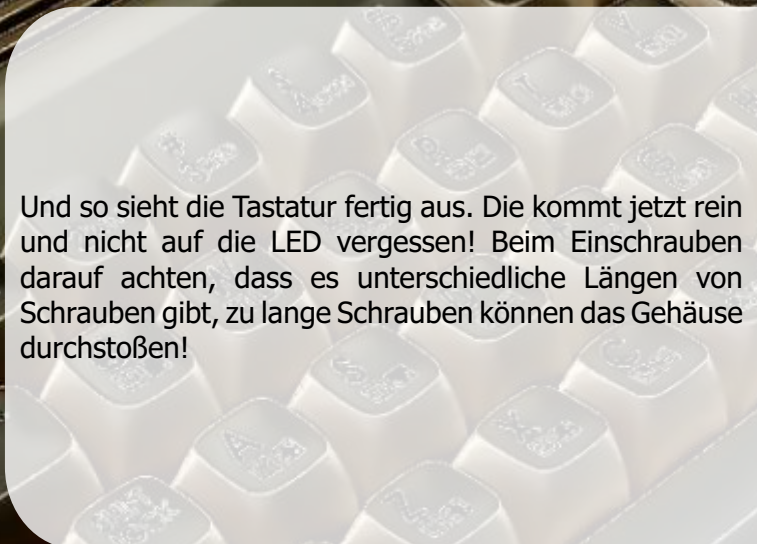
Mit einem alten Küchenschwamm „reibe“ ich die Gehäuseteile mit Wasserstoffperoxyd (H₂O₂) mehrfach ein (hier: 6 Mal, kommt auf den Grad der Vergilbung an). Jetzt das ganze auch noch einmal ordentlich mit Spülmittel reinigen um das H₂O₂ restlos zu entfernen und dann mit Silikonspray einsprühen. Zum Schluss reinige ich die Gehäuseteile nochmal mit einem Kunststoffreiniger aus dem Baumarkt.



In der Zwischenzeit kann ich ja schon mal die Tastatur zusammenbauen. Einfach die Tastenstifte von oben einsetzen, die Platine drauf, das ganze verschrauben und nicht vergessen, die Shift-Lock Taste wieder an zulöten! Zuletzt kommen noch die Tastenkappen drauf.



Jetzt muß ich nur noch die Platine einsetzen. Diese habe ich kurz in der Dusche nur mit Wasser gespült und anschließend mit Druckluft getrocknet.



Und so sieht die Tastatur fertig aus. Die kommt jetzt rein und nicht auf die LED vergessen! Beim Einschrauben darauf achten, dass es unterschiedliche Längen von Schrauben gibt, zu lange Schrauben können das Gehäuse durchstoßen!



Zum Schluss noch eine Vorher / Nachher Nebeneinanderstellung. Ich finde das sich die Mühe gelohnt hat, oder? Ein Rechner, der zunächst so aussieht, als gehöre er in den Müll, kann mit ein wenig Mühe und Handarbeit meist wieder so hergerichtet werden. Nur in seltensten Fällen lohnt diese Arbeit nicht.

-fb

Vorher:



Nachher:



Ode an den Cursor

von Bender



Spärlich waren seine Anfänge, schwarz-weiß und in gleichmäßigem Abstand leuchtete er auf.

Wo er stand war die Aktion, auch farbig wurde sein Auftritt später. Wenn er nicht da war stimmte etwas nicht. Er war der Pulsschlag des Computers. Manchmal begrüßte er uns nur nach einem Bootvorgang, manchmal verwandelte er sich in bewegliche Objekte und spielte mit uns. Oft in Eile hetzte er sich ab um hinter sich Text und Listings zu zeigen, war er doch immer in Top-Form. Wenn er da war gab er 100%, kein Urlaub und kein Wetter konnte ihn davon abhalten. Auch wenn sich mancher gefragt hat wo der Cursor hingehet nach dem Ausschalten. Geht er nach Hause? Legt er sich schlafen? Er hat es bisher nie verraten.

Ein Opfer der graphischen Oberfläche wurde er, verdrängt von der Auswahlmöglichkeit durch Icons und Mauszeiger. Leider steht sein Verschwinden auch für die Macht des Benutzers am Computer. Seit Maus und Icon hat man nicht mehr den direkten Zugang zu seinem Computer. Alles verbirgt sich hinter Grafik und den Möglichkeiten die der Hersteller einem gibt. Das waren damals alle Möglichkeiten....

Irgendwo tief im Inneren unseres PC tickst Du immer noch, aber am liebsten sehe ich dich in reiner Form auf einem farbigen 40-Zeichen-Schirm.....

und da erscheinst Du nach dem Einschalten sofort.....

mein Cursor.....

Ready.....

-cr

Die alten Zicken aus dem Bastelkeller



DVD-Tipp

The IT Crowd

Eine obskure englische Serie kann auch deutsche Nerds begeistern

Ein Chef, der ebenso ahnungslos in Computerfragen ist wie die frisch eingestellte Chefin der IT-Abteilung und zwei waschechte Nerds, deren Standardtipps "Have you tried turning it off and on again?" und "Are you sure that it's plugged in?" auf undankbaren Boden fallen. Kann das überhaupt als Konzept für eine Serie bestehen und witzig sein? Ja, kann es, dank der hervorragenden Schauspieler und eines absolut überspitzten, typisch britischen Humors, den man einfach lieben muss. Für Commodore-Fans ist sogar ein Schmankerl versteckt: ein alter Commodore PET thront auf den ersten Blick recht unscheinbar in einer Ecke des Zimmers, ist aber in jeder der insgesamt bisher erschienenen 12 Folgen deutlich zu sehen. Daneben kann der findige Zuschauer noch einen ZX81 auf einem Berg von PC-Schrott erkennen und zwei Retro-Poster: eines für den C64 und eines für den Atari 400/800. Nette Gimmicks, die dem ganzen nur die Krone aufsetzen.

Die Serie ist bislang nur als UK-Import zu bekommen und der Preis für zwei Staffeln zu je sechs Folgen ist doch recht happig, aber etwas vergleichbares gibt es im Serienfernsehen einfach nicht. Eine deutsche Adaption, das "I-Team", scheiterte im Ansatz und hatte bei weitem nicht den Witz der Vorlage. Dass die Serie in Übersee auch ein Hit werden könnte glaubt übrigens NBC: die haben sich die Rechte für die US-Umsetzung gesichert. Vom britischen Original-Cast ist dafür sogar Richard Ayoade im Gespräch. Und seine Art, dem Charakter durch monotone und hypernerdische Unempfänglichkeit für gesellschaftliche Interaktionen eine beinahe schon surreale Existenz zu verleihen machen zu einem großen Teil den Reiz der Serie aus. Also: Plug it in! **-bk**

<http://www.channel4.com/entertainment/tv/microsites/I/itcrowd/index.html>

<http://www.theitcrowd.co.uk/>



Auf dem Bild zu sehen: Ein Commodore PET (oben links auf einem Aktenschrank) und ein C64-Poster oben rechts, daneben eines das zwei Atari-Heimcomputer zeigt.